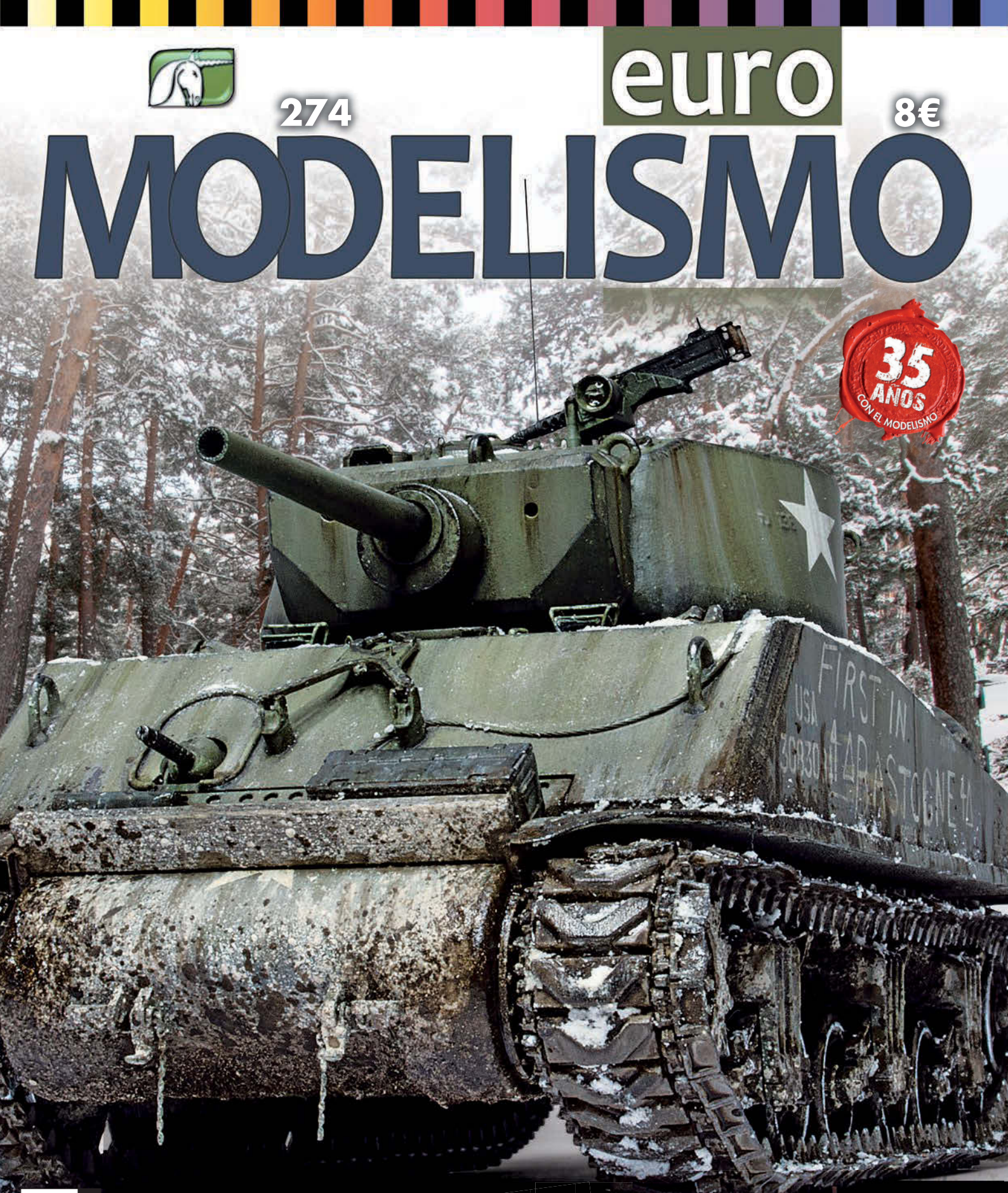
274

euro MODELISMO

8€

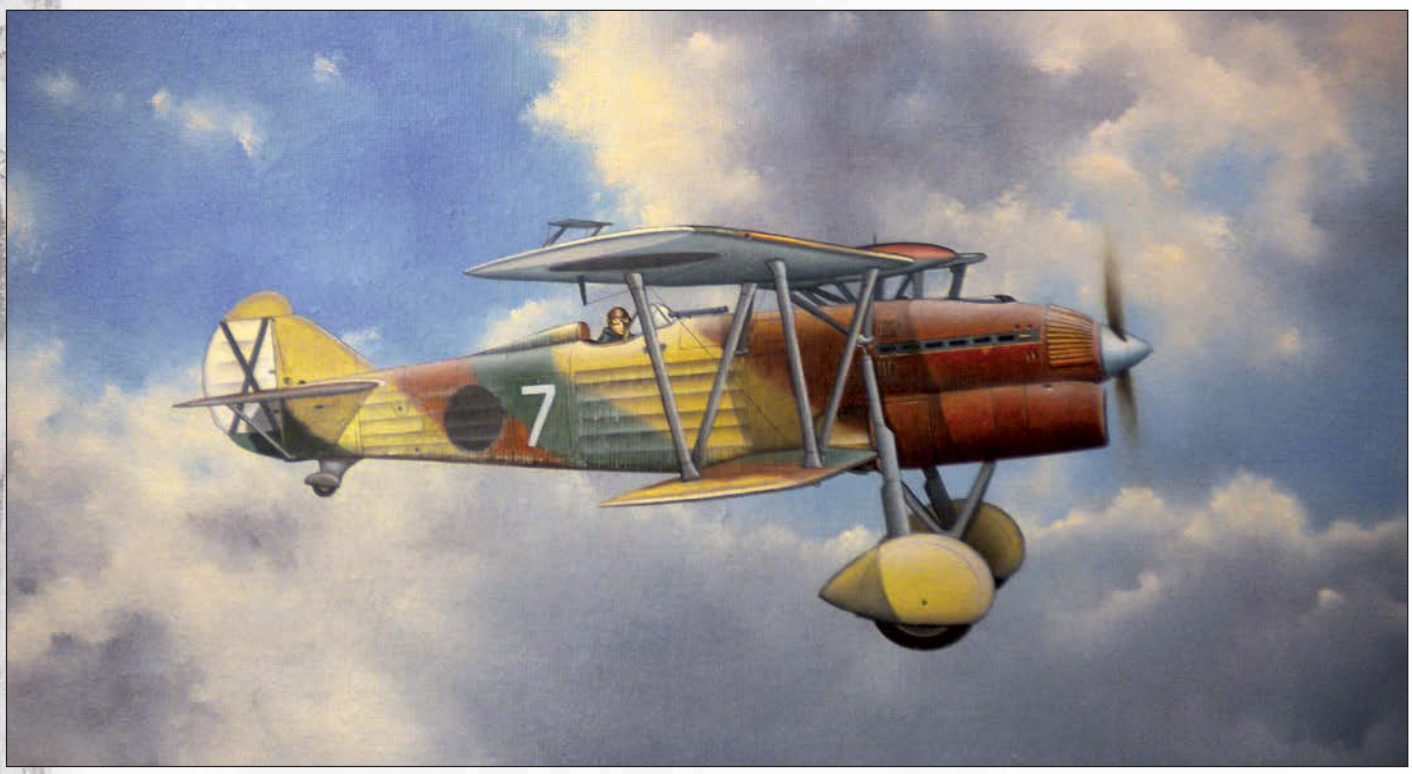
35 AÑOS CON EL MODELISMO



www.euromodelismo.com

PaintWork-GuillermoColl

Fine Art for modellers



Aviación, Barcos, Automovilismo, Trenes / Aviation, Ships, Racing Cars, Trains
Óleo, Lápiz, Acuarela, Aerógrafo / Oils, Pencils, Water Colors, Airbrush

paintwork-guillermocoll.blogspot.com.es • paintwork.guillermocoll@gmail.com
+34 687 955 829 (Guillermo Coll's Manager: Sara Sánchez-Rivas)

AÑO 22 Nº274

REVISTA MENSUAL

Director Editorial
Rodrigo Hernández Cabos
Equipo Técnico
José David Hernández Chacón, Rodrigo Hernández Chacón, Javier López de Anca y Marta Ramírez Gómez
Han colaborado en este número:
Andreas Grewin, Jordi Lario, Felipe Moreno, Julio César Cabos, Jaime Dueñas, Mario Ocaña, Andreas Rousounelis
Fotografías
Rodrigo Hernández Chacón, Rodrigo Hernández Cabos
Maquetación
Kommad Publicidad s.l.
Imprime
Artes Gráficas Dharma
Fotomecánica
J. David Hernández Chacón
Redacción, Equipo Técnico, Administración y Publicidad
ACCION PRESS, S.A.
C/Ezequiel Solana, 16 - 28017 Madrid
Tel.: 914 086 135 y 913 675 708
Fax: 914 085 841
accionpress@euromodelismo.com
euromodelismo@euromodelismo.com
Suscripciones
Tel.: 913 675 708
suscripciones@euromodelismo.com

Edita: Accion Press, S.A.
Distribución: logista PUBLICACIONES S.L.
Depósito Legal: M-19724-1992

www.euromodelismo.com
Facebook: - Euromodelismo
- Panzer Aces
Versión digital: www.pocketmags.com

En el número 271, debido a un error, no se puso el pie de foto de la siguiente viñeta dentro del concurso de Zaragoza

La obra se titula "Diario del año de la peste", su autora es Isabel Nilsen de la Cuesta

Queda prohibida la reproducción total o parcial de fotografías, textos y dibujos mediante impresión, fotocopia o cualquier otro sistema sin permiso por escrito de la editorial. EURO MODELISMO no se hace necesariamente solidaria de las opiniones expresadas por sus colaboradores.

M4A3E2 SHERMAN JUMBO "COBRA KING", ESC. 1/35
4 No por ser un vehículo muy conocido, deja de ser interesante. Andreas Grewin da vida de manera magistral a un Sherman en su versión M4A3E2 Jumbo. Podremos ver cómo trabajar y sacar el máximo partido a un color en principio aburrido como el típico verde oliva norteamericano.

SIKORSKY SH-3 SEA KING, ESC. 1/32
14 Jordi Lario ha reconstruido hasta el más mínimo detalle de los interiores de este helicóptero de la Marina norteamericana. Un minucioso y excelente trabajo que se completa con una interesante pintura del exterior, propia de una aeronave embarcada.

KUBEL DAK
30 Lección de composición de la mano de Felipe Moreno sobre una viñeta de dimensiones reducidas. Disfrutaremos de la pintura de un Kübelwagen ambientado en el norte de África, acompañado de unas figuras realizadas por un modelista que no necesita presentación: Julio Cabos.

PORCO ROSSO, ESC. 1/32
38 Transformado en cerdo por un hechizo, lucha contra los piratas del Adriático en su biplano. Es el conocido aviador italiano Porco Rosso. Si en el número 194 te enseñábamos su aeroplano, en este magnífico artículo de Mario Cañas podrás ver cómo pintar un busto con unas características tan peculiares.

VALMET 33, ESC. 1/16
46 Andreas Rousounelis trae un soplo de aire fresco a nuestras páginas, convirtiendo un tractor de metal en una original maqueta de un nivel increíble. Algo que puede servir de inspiración para transformar y darle una segunda oportunidad a algún juguete que, sin duda, todos tendremos por casa.

VIII CONCURSO SAN SEBASTIÁN
52 Un año mas mostramos una pequeña selección de las obras presentadas en este concurso que se celebra todos los años el último fin de semana de septiembre.

ASOCIACIÓN GUIPUZCOANA DE MODELISMO ESTÁTICO
58 Empezamos una nueva sección en la que ofrecemos un pequeño espacio en nuestra publicación para dar a conocer las asociaciones de modelismo y su importantisima función dentro de este mundillo

EDITORIAL

Todos los modelistas tenemos un tema o una disciplina preferida. Aquella en la que nos sentimos cómodos. En la que conseguimos los mejores resultados. Hay quien cree que las distintas facetas de esta afición no están conectadas. Que se trata de compartimentos estancos sin relación entre sí. Sin embargo, esta apreciación no es del todo cierta, ya que técnicas que son habituales en una disciplina son perfectamente aplicables a otras. Repasemos algunos ejemplos.

El uso de los óleos comenzó empleándose fundamentalmente en la pintura de figuras y ensuciado de vehículos. Hoy en día, es habitual que utilicemos este tipo de pinturas en un avión, el casco de un barco o en la fachada de un edificio. La técnica y los materiales son los mismos, aunque se utilicen en cosas tan dispares.

Hay elementos muy comunes a todas las categorías, como sucede con las telas. No son exclusivas de las figuras pues a menudo los vehículos militares cuentan con lonas o equipo que debemos pintar con el máximo realismo. Incluso, en los civiles habremos de imitar algún tipo de textil en las tapicerías. En cuanto a los aviones, encontramos este material en los asientos de los pilotos. Podemos buscar la excusa que queramos, pero tenemos que saber representar bien una tela.

Otro ejemplo. Algo tan propio en las figuras como la luz cenital se ha ido instalando en otras disciplinas, a pesar de que haya podido modificarse ligeramente, como sucede con la modulación aplicada en vehículos o aviones.

Cada vez es más común ver cómo el modelismo de vehículos civiles se ha ido mezclando con el militar, no siendo tan extraño introducir estos modelos en dioramas o representarlos destruidos o abandonados.

Podríamos continuar dando ejemplos, pero la idea es clara: todos los modelistas pueden enriquecer su trabajo conociendo qué se hace en otras disciplinas y probando personalmente qué técnicas y productos son aplicables a sus proyectos.

De hecho, hace un tiempo un destacado pintor de figuras se interesó por la técnica chipping (lo que viene siendo los desconchones de toda la vida) para ver las aplicaciones que tenía en sus obras. A primera vista puede resultar extraño pero, a fin de cuentas, un metal es un metal, y se puede desgastar de la manera similar en un carro de combate, en un avión o en una armadura.

Si tenemos claro esto, nuestras piezas ganarán en calidad y, además, conseguiremos que se diferencien del resto pues, si todos empleáramos las mismas técnicas sobre las mismas maquetas, el hobby se convertiría en algo monótono. Esta idea puede no ser bien acogida al principio por muchos modelistas, convirtiéndose en motivo de discordia hasta que, tarde o temprano, terminamos aceptándolo como algo normal.

Por eso animamos a todos a ser valientes y probar cosas nuevas. Ya sabemos que se está muy a gusto en la "zona de confort" pero quien no arriesga, no gana. Así que nada de excusas como "esto no es real" o "este efecto no se produce en" y abramos la mente para encontrar la mejor forma de adaptar los nuevos conocimientos adquiridos de otras categorías a nuestro sistema de trabajo.

M4A3E2 SHERMAN

1/35

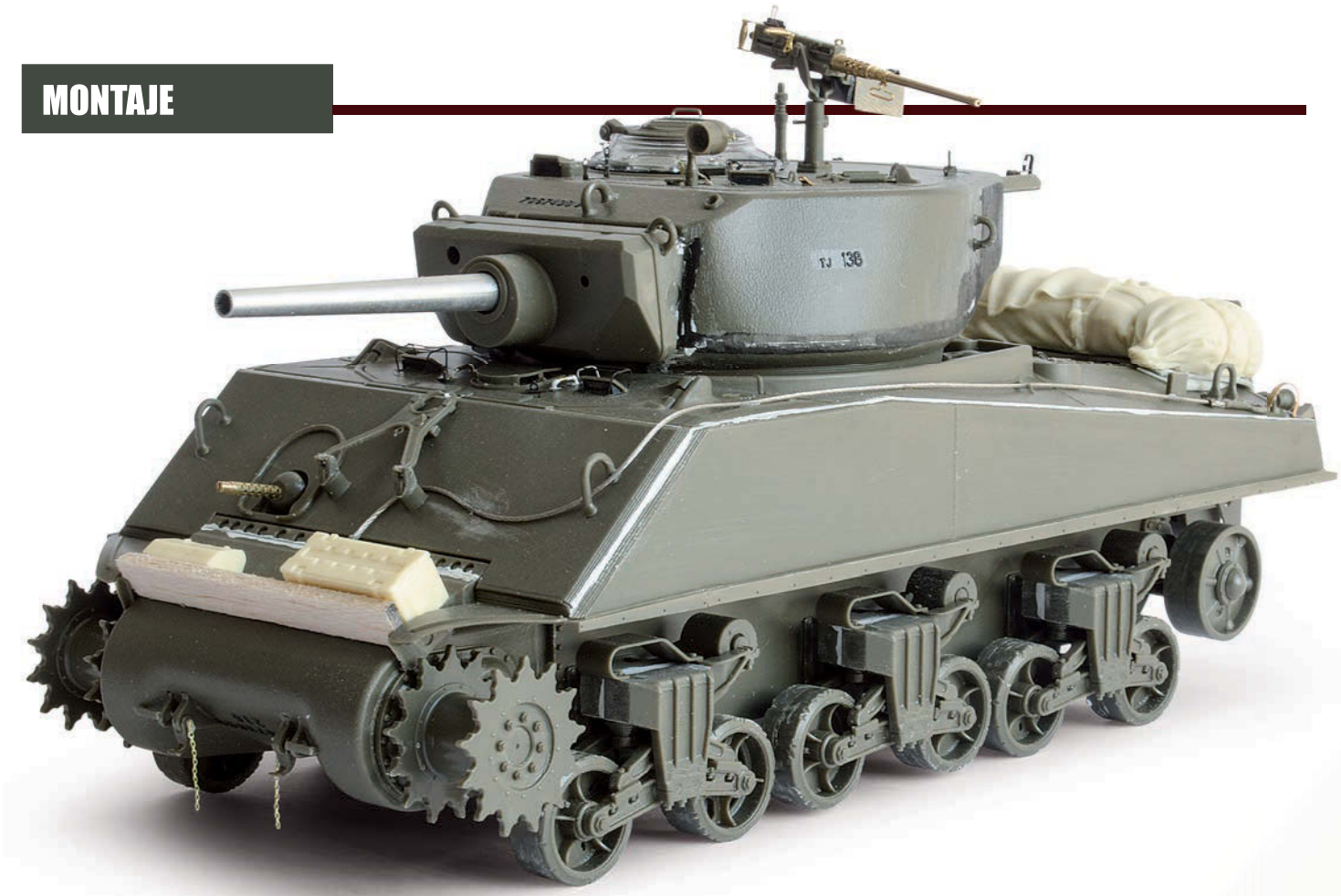
Andreas Grewin

tasca

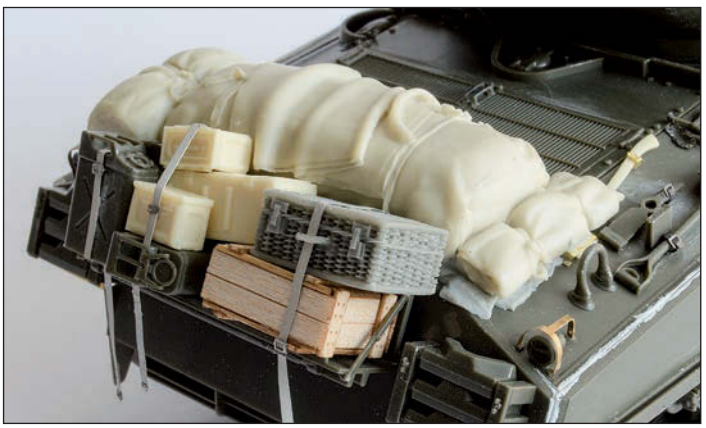
JUMBO "COBRA KING"

Lt. Boggess, comandante de Cobra King, iba al frente de una columna con soldados de refuerzo hacia Bastogne, Bélgica durante la Batalla de las Ardenas. La compañía de Boggess tenía como misión de atravesar las defensas enemigas sin detenerse. Serían las compañías que le seguían quienes llevaran a cabo las labores de limpieza. Yendo muy por delante del resto de la columna y después de destruir un bunker alemán, Boggess distinguió varias figuras uniformadas en los bosques cercanos. Aunque vestían uniforme estadounidense, sabía que los alemanes habían podido disfrazarse, por lo que se mantuvo alerta. "¡Ven aquí! ¡Ven! Somos del Cuarto de blindados", le gritó a las figuras. Al no obtener respuesta, llamó de nuevo y un hombre se acercó al tanque. "Soy el teniente Webster del 326° de Ingenieros, 101ª División Aerotransportada. Me alegro de verte." Con esa reunión, a las 16:50 del 26 de diciembre de 1944, la Cuarta División Blindada, Compañía C, del 37° Batallón de Tanques del Tercer Ejército de Patton había roto las líneas alemanas en los alrededores de Bastogne.

MONTAJE



La construcción es una pura delicia gracias al magnífico diseño de los moldes de Tasca. Sin embargo, siempre se pueden detallar aún más, sobre todo si eres un entusiasta del Sherman y acumulas multitud de detalles y mejoras.



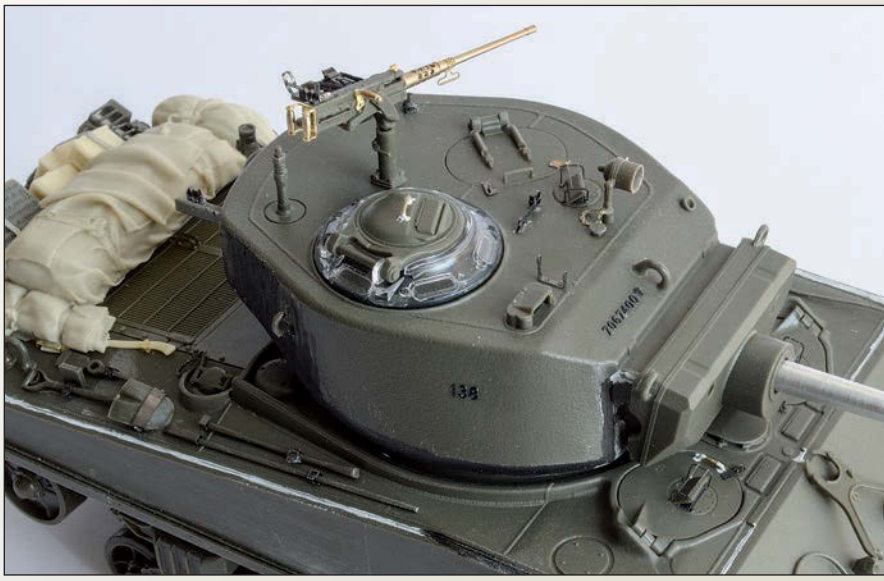
El equipo que he colocado sobre el vehículo es de Blast Models, además de otros pequeños accesorios obtenidos de la caja de sobras. Las cintas que los sujetas son de un fotograbado de Eduard.

CUADRO DE MATERIALES

- Tasca 35021 M4A3E2 Sherman "Jumbo"
- Eduard 35402 M4A3E2
- Eduard TP515 US Tie Downs and Straps
- RB Model 35B03 75mm L/40
- RB Model 35B13 12,7mm (0,5") Browning M2
- RB Model 35B82 Barrel for 7,62mm Browning M1919
- AFV-Club 35038 M4 Sherman VVSS T48-Track w. Duckbills
- Blast Models Stowage
- Archer transfers AR35357 M4A3E2 Jumbo Sherman COBRA KING
- Archer transfers AR88058 M4A3E2 casting symbols

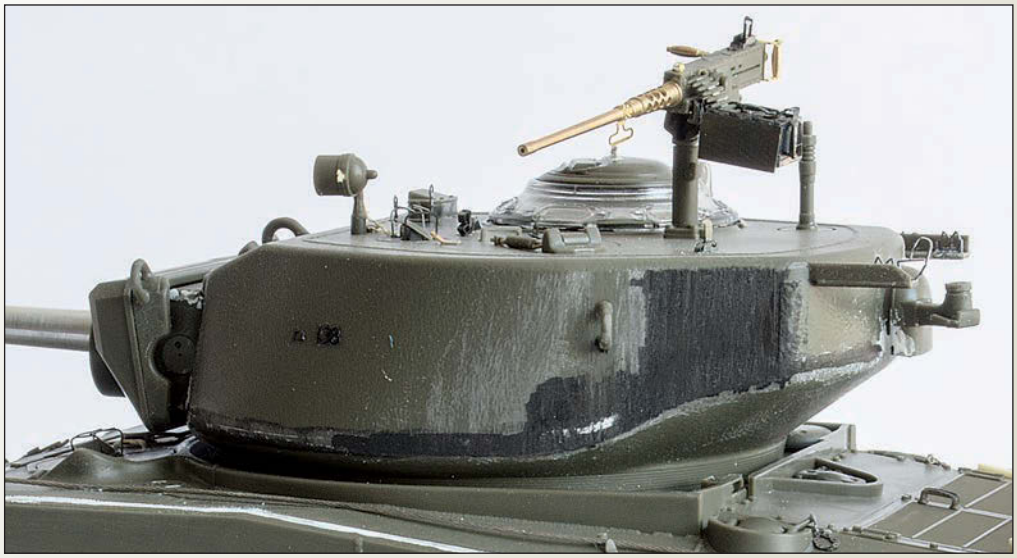
Algo que nos ahorrará tiempo y añadirá calidad a nuestra maqueta, será sustituir el cañón original por el de RB Models.

RB Models fabrica un magnífico cañón para la Browning calibre 50. Aunque se compone de varias piezas, merece la pena emplear algo de tiempo en su montaje.

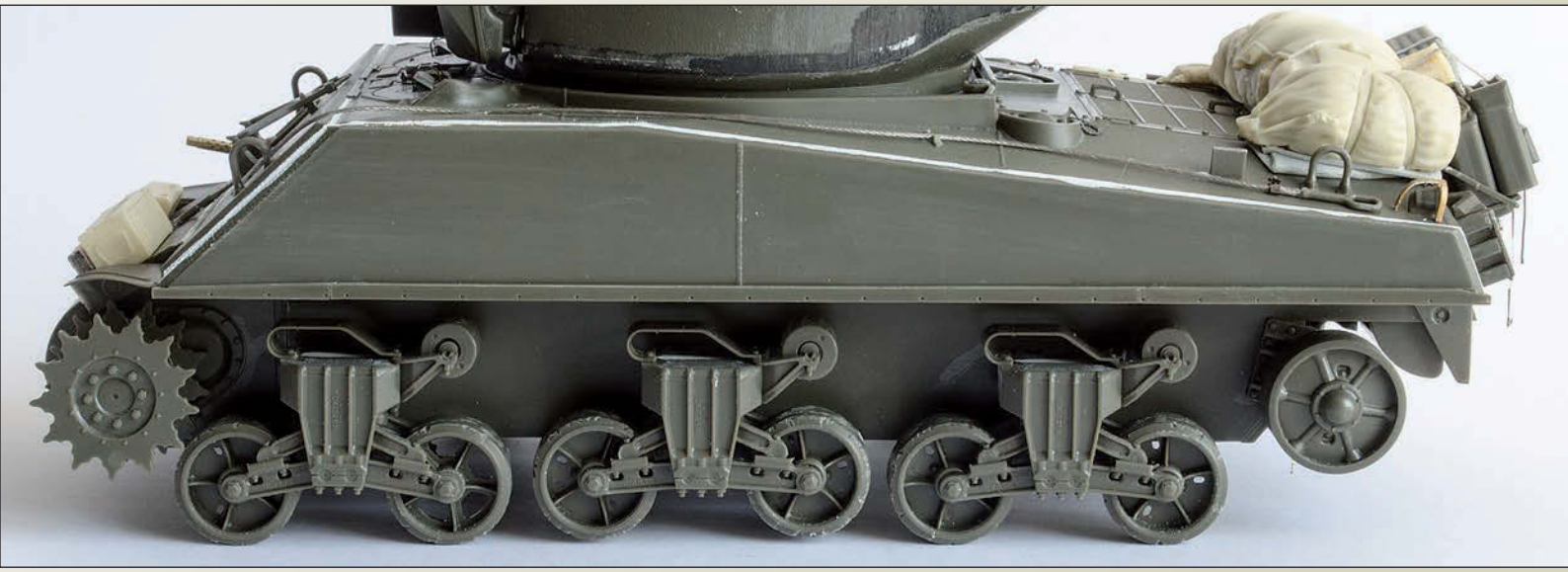


El fotograbado utilizado en todas la maqueta es de Eduard, que resulta muy útil ya que resuelve algunas de las piezas conflictivas de la maqueta, como los protectores de los faros y de los periscopios, así como las sujeciones de las herramientas.

Utilicé una imprimación de Tamiya sobre las soldaduras de la torre y, después, un rotulador negro para comprobar que habían quedado bien resueltas.

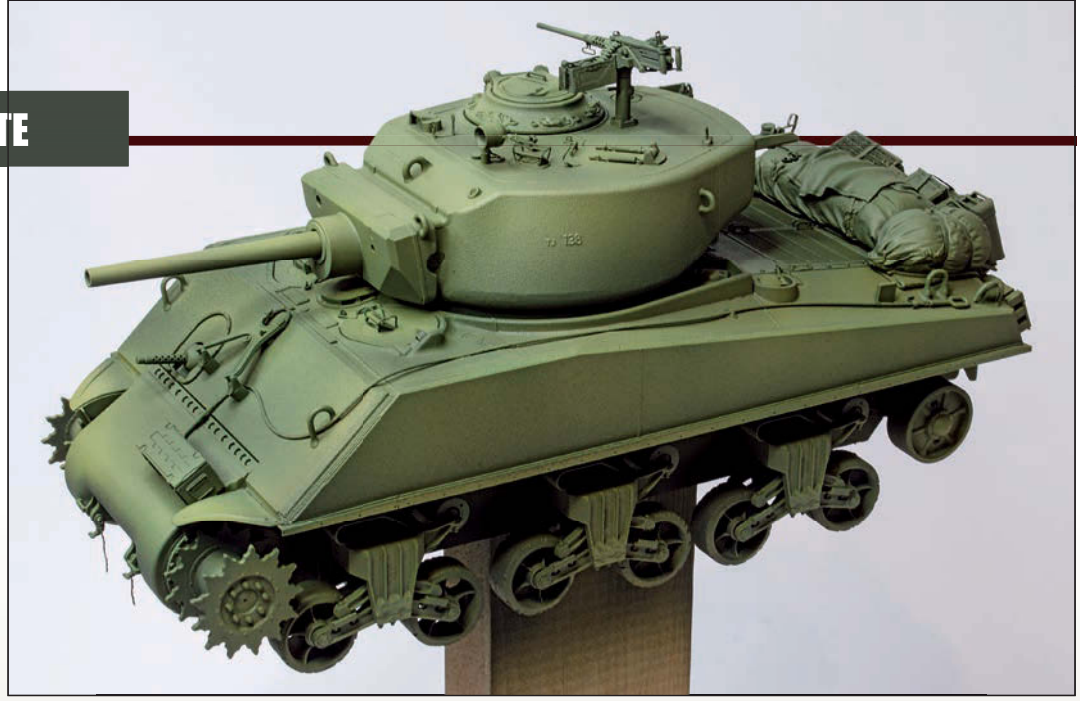


Para la numeración realizada en soldadura, utilicé los números en relieve de Archer Transfers.



Aunque en las fotos no se pueda apreciar, la suspensión queda articulada. Por eso añadí un contrapeso en la parte delantera para que simulara, como en el vehículo real, el peso debido al blindaje extra.

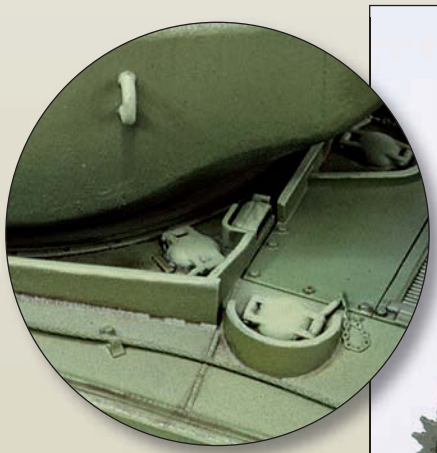
PINTURA Y DESGASTE



Tras aplicar una capa base con spray color "Negro Caos" de Games Workshop, utilizo una modulación de color con mi propia mezcla de acrílicos de Tamiya. Una vez he encontrado el color adecuado, creo que es más fácil variarlo añadiendo diferentes tonos directamente a la copa del aerógrafo.

Para las luces, añadí gris al color verde y, para las sombras, negro.

Como paso final, con un verde muy claro de Vallejo resalté a pincel algunos detalles.



Intencionadamente, he dejado un verde excesivamente claro, ya que con los posteriores tratamientos se oscurecerá.

El siguiente paso fue realizar un lavado general, aplicado a todo el vehículo. Mezclé para ello Dark Mud de MIG productions con disolvente de Humbrol. Varié la disolución en función del lugar: más oscura en los recovecos y más transparente en las superficies planas. Foto 4305. El primer lavado no sólo resalta los detalles, sino que también aprovechamos para crear las primeras chorreaduras con un pincel plano.

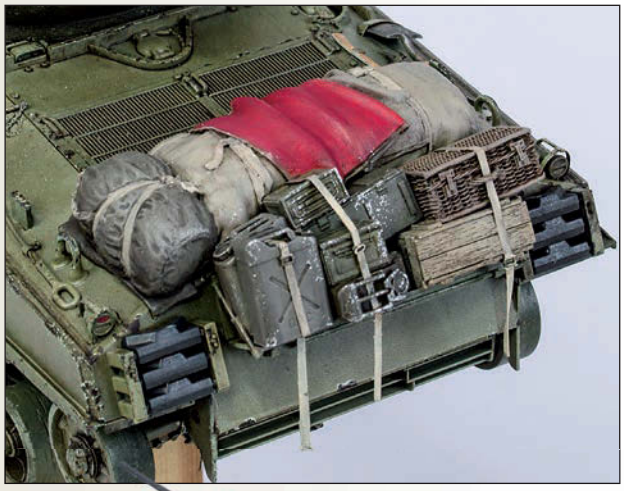
En esta foto podemos apreciar por qué utilicé un verde tan claro. El lavado de color marrón lo convierte en un verde oliva más oscuro y con variaciones de color. Podemos ver la diferencia si lo comparamos con el verde del equipo, aún sin tratar.

Continuamos con los desconchones, realizados con acrílicos de Vallejo. Primero empleo un verde claro seguido de un marrón oscuro para realizar los más profundos. En ambos casos he utilizado tanto pincel como esponja. Han sido representados en las zonas donde estos se suelen producir por el uso del vehículo.

Para los carteles he utilizado una magnífica hoja de transferibles de Archer, específica para este vehículo. Recorto las letras del lateral en una pieza grande para ajustarla a la maqueta y la sujeto a la maqueta con cinta de enmascarar. Utilizo sobre ella una herramienta específica para transferibles.

Es preferible practicar primero antes de aplicar nuestros transferibles a la maqueta. Si presionamos poco o demasiado, podemos estropear el dibujo al retirar el papel. Si hemos trabajado correctamente, este material no deja restos visibles como sucede con las calcas.

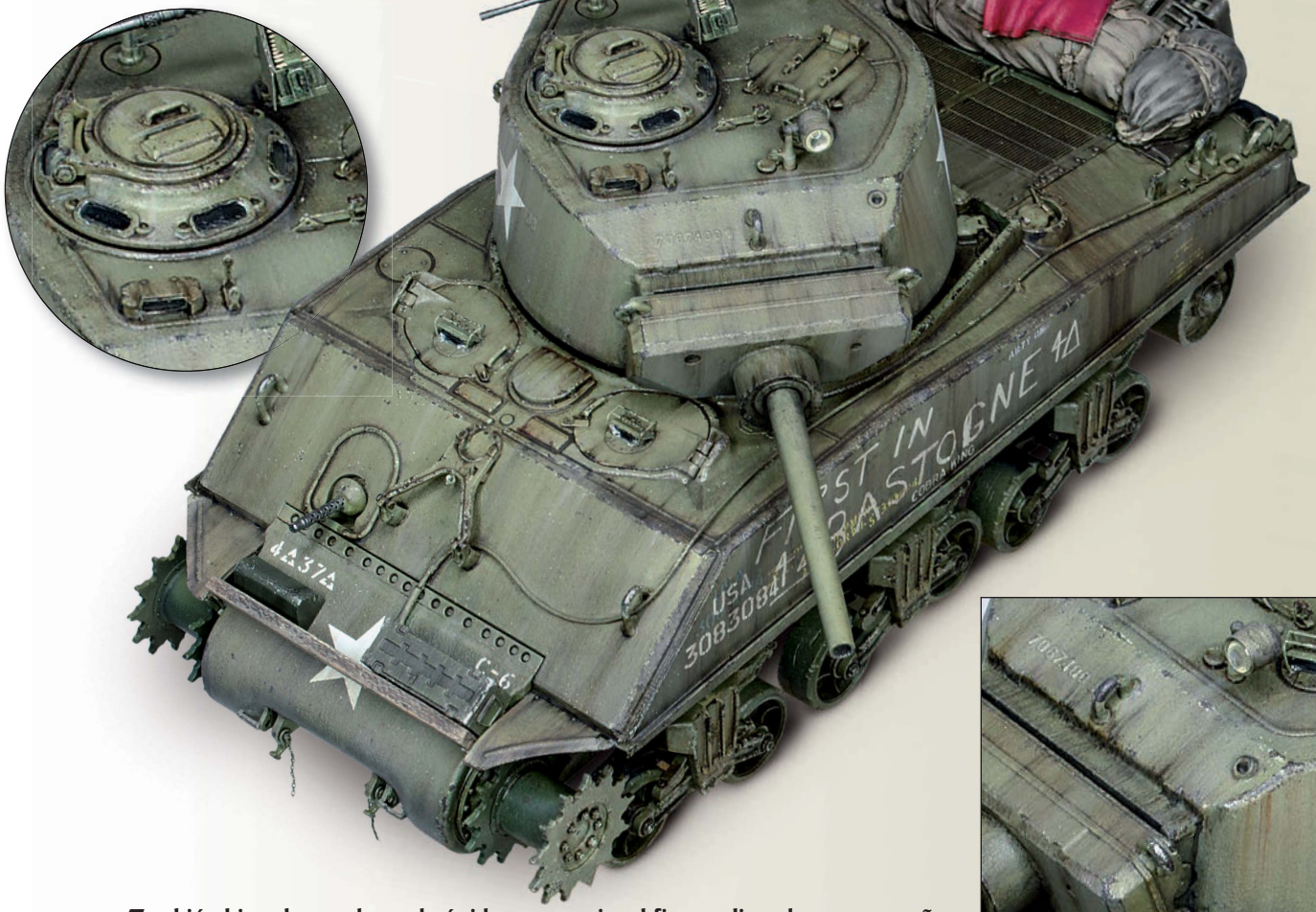
Todo el equipo ha sido pintado utilizando óleos en vez de acrílicos.

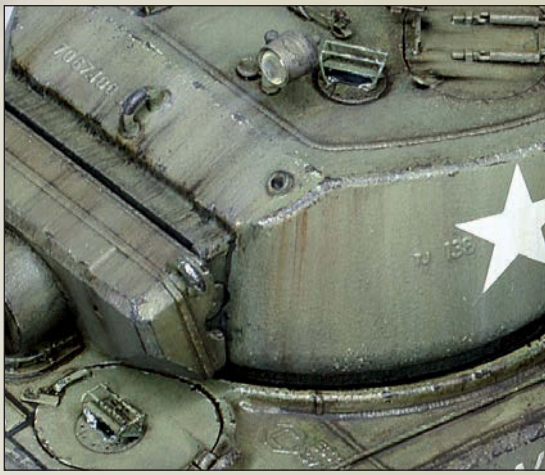


Las chorreaduras se han aplicado con diferentes tonos de color tierra, aplicados por todo el vehículo. Primero, con un pincel fino, deposito una pequeña cantidad de óleo y, después, con pincel plano impregnado en disolvente, lo arrastro.

Ahora bien mi parte favorita: los óleos, pues podemos realizar multitud de efectos con ellos. Me gusta trabajarlos en capas y, poco a poco, conseguir el resultado que busco.

Uso óleo negro en huecos y grietas, y lo difumino con un pincel seco. Estos lavados servirán para resaltar todos los detalles.

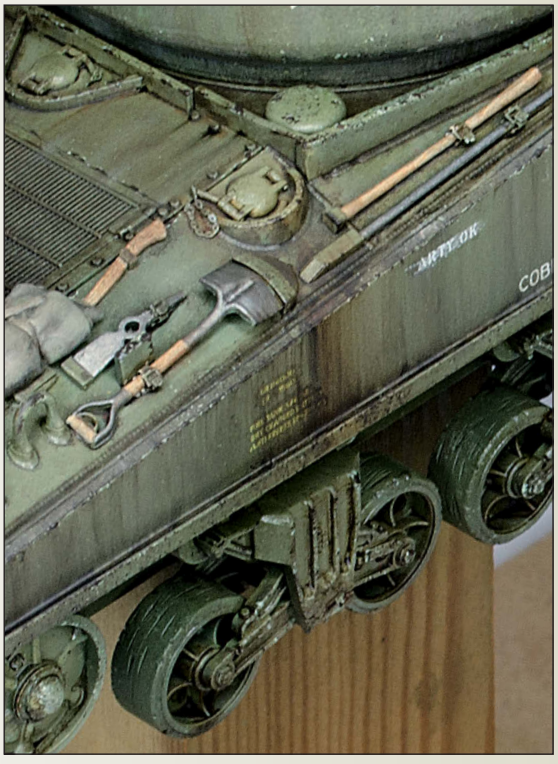




También hice chorreaduras de óxido con un pincel fino, aplicando una pequeña cantidad de óleo color óxido marrón en el lugar donde se origina la mancha. Incluso en alguna de ellas uso negro. Tras dejar secar unos minutos, arrastro el óleo con pincel plano impregnado en disolvente. Usando negro sobre el marrón, represento una mancha más profunda, con la parte más oscura en el centro y más clara en los bordes.

CUADRO DE COLORES

Imprimación
Liquid Surfacer Primer de Tamiya
Games Workshop Chaos Black Primer
Modulación de color:
Base: Olive Green XF-58 + Nato Green XF-67 + Flat Green XF-5 de Tamiya
Highlight: Base + Sky XF-21
Shadow: Base + Black XF-1
Oleos
Dark Mud (MIG Abt130)
Light Mud (MIG Abt125)
Buff (MIG Abt035)
Black (MIG Abt110)
Desconchones
German C. Black 70.822 (Vallejo)
Sky XF-21(Tamiya)
Desgastes
Dark Mud P033 (MIG Pigments)
Dry Mud P232 (MIG Pigments)
AMMO by MIG Jiménez Light Dust (A.MIG-1401)
AMMO by MIG Jiménez Fresh mud (A.MIG-1402)
AMMO by MIG Jiménez Dark Mud (A.MIG-1405)



Los restos de combustible han sido realizados de la misma manera, pero en este caso las manchas serán más grandes.

CONCLUSIÓN

Realmente me encantó la construcción, pintura y desgaste de este carro. La calidad de la maqueta de Tasca es increíble y, si me demoré en la construcción, fue para disfrutar con la belleza de este modelo. No puedo esperar a trabajar en mi nuevo proyecto de Tasca. A aquellos que aún no conocéis esta marca, os recomiendo que la probéis, si no, os estaríais perdiendo algo especial.

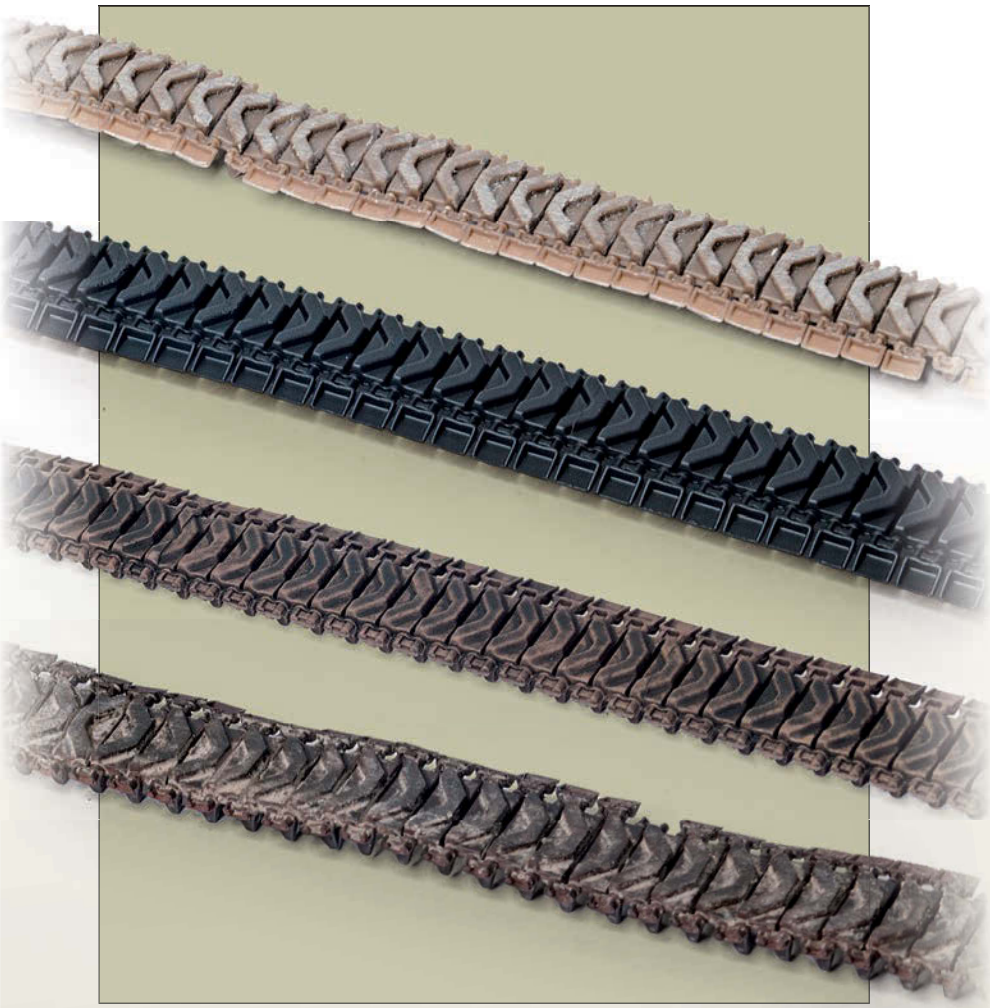
CADENAS

He usado las cadenas podemos T48 de AFV-Club montadas eslabón por eslabón.

De nuevo volví a usar la imprimación negra en spray para las cadenas.

Después de aerografiar una fina capa de marrón, usé el dedo para retirar la pintura del taco negro de goma.

Realicé el desgaste y las acumulaciones de polvo utilizando diferentes tonos de color tierra y pigmentos.



BARRO Y NIEVE

Para el barro, comienzo creando una textura en la parte inferior del casco con diorama texture paint Dark Earth de Tamiya.

Deposito una mezcla de Dust Effects y Earth Effects en un pincel viejo y, con el aerógrafo, realizo salpicaduras sobre el vehículo.

Continúo esta vez con Fresh Mud, aplicado en determinadas zonas del vehículo, concretamente en la parte más baja del tren de rodaje y las ruedas.

Termino el barro con Dark Mud mezclado con yeso. Las partes más claras representan el barro más antiguo y seco, mientras que las más oscuras imitan el más reciente. Estas capas crean también una sensación de profundidad en el barro.

Como mi maqueta está basada en una famosa fotografía, tuve que representar la nieve tal y como aparecía en ella, para lo que utilicé el producto de Tamiya diorama paint Powdered Snow. Lo apliqué con un viejo pincel fino y un palillo de dientes. Foto 4602. Por último, utilizo el producto Wet Effects para crear efectos de humedad.

SIKORSKY SH-3 SEA KING

El Sikorsky SH-3 Sea King, diseñado y fabricado por Sikorsky Aircraft Corporation, es un helicóptero bimotor con un rotor principal de cinco palas. Se trata del primer helicóptero anfibio y uno de los primeros helicópteros dedicados a guerra antisubmarina.

El primer prototipo voló el 11 de abril de 1953, aunque no entraría en servicio hasta 1961. Serviría en la US NAVY durante décadas antes de ser reemplazado por el Sikorsky SH-60 Sea Hawk en los 90. También ha demostrado su gran popularidad entre clientes civiles y Fuerzas Armadas extranjeras, como la española, ya que muchos continúan aún en servicio. Además, el Sea King se ha fabricado bajo licencia por Agusta (Italia), Mitsubishi (Japón) y Westland (Reino Unido).

Destinado fundamentalmente a la guerra antisubmarina (ASW o Anti-Submarine Warfare), tiene también capacidad para realizar misiones de búsqueda, rescate y transporte. Así, los portaviones pueden desplegar sus Sea King para

Hasegawa Hobby kits

Jordi Lario

1/48

rescatar aquellas tripulaciones que cayeran al mar durante maniobras de despegue o aterrizaje.

A la hora de armar al Sea King, las opciones pueden variar considerablemente. Si se trata de realizar misiones ASW, podía llevar hasta cuatro torpedos o cuatro cargas de profundidad. Algunos modelos fueron equipados para llevar uno o dos misiles tipo Sea Eagle o Exocet e, incluso, llegaron a equiparse con bombas nucleares B57.

El equipamiento más utilizado en el Sea King al desarrollar funciones ASW es el sonar AQS-13 y diversos sistemas especializados para el procesamiento de datos, como sonoboyas ARR-75 y detectores de anomalías magnéticas. En algunos modelos contó con sistemas de navegación digital y se reacondicionó la instrumentación de la carlinga para hacerla compatible con sistemas de visión nocturna.

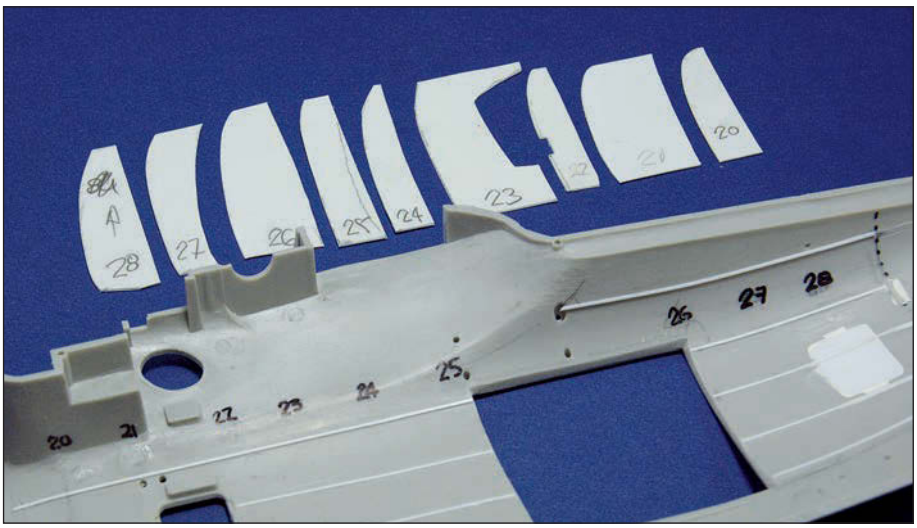
El modelo representado es un SH-3H, asignado al Helicopter Anti-Submarine Squadron Three (HS-3) Tridents en 1982, embarcado en el portaviones USS Forrestal (CV-59). Como apasionado de la Marina norteamericana, no podía faltar este emblemático helicóptero en mi lista de favoritos. Se trata de un molde de Hasegawa (ref. PT-1) a escala 1:48, al que he detallado el interior como si fuera a realizar una misión ASW, así como el costillaje, cableado e instrumentación, todo ello a scracht, además de abrir la puerta de acceso de la tripulación y la de carga. Porta dos torpedos Mk-46 incluidos en el kit. En cuanto a mejoras, he contado con la bahía de Aires y los fotograbados de Eduard, tanto para el exterior y como para el interior. Este último detalla la cabina (asientos e instrumentación), la escalera de acceso (muy necesaria si vamos abrirlo) y algún detalle más. Respecto a la decoración, me he decantado por la de los HS-3 Tridents que proporciona la marca SB-Decals.

Espero que os agrade mi Sea King,

INTERIOR FUSELAJE

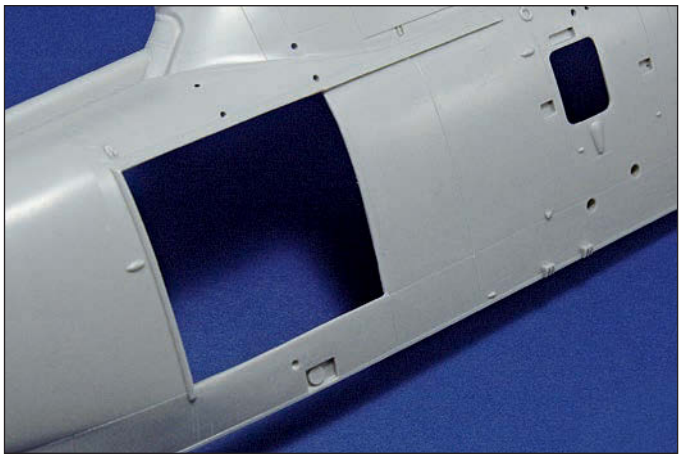
CUADRO DE MATERIALES

Eduard SH-3 Interior (ref. 48408)
Eduard SH-3 Exterior (Revell/Hasegawa) (ref. 48412)
Aires SH-3 SeaKing Wheel Bay (ref. 4362)
SB-Decals US NAVY SEAKINGS High-Vis Part 1 ref. (SB 48006)

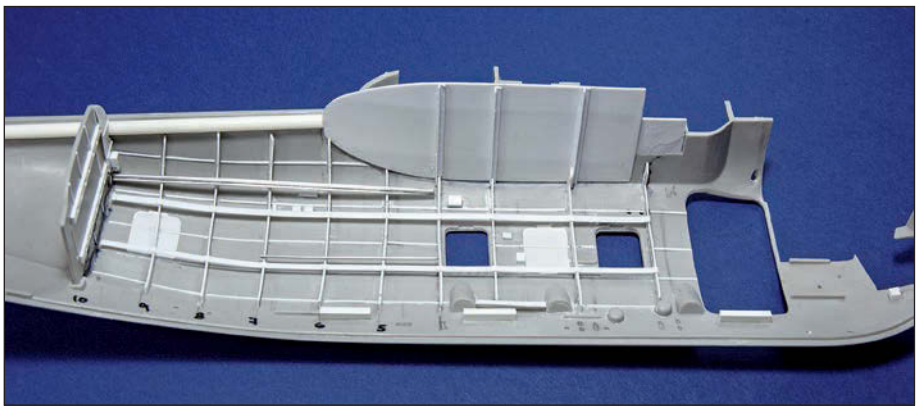


Utilizo lámina de plástico para realizar las costillas del interior. Las he numerado para saber en qué lugar iría después cada una.
En la parte interior del fuselaje he marcado también donde irá cada costilla y escribo con rotulador el número correspondiente.

Para obtener la forma de cada costilla he utilizado una herramienta para contornos. Basta con presionarla sobre el interior del fuselaje, en el lugar donde queramos colocar la costilla, y nos dará su forma. Una vez hecho esto, pasamos la forma obtenida en la herramienta a la lámina de plástico, dibujando el perfil con un lápiz.

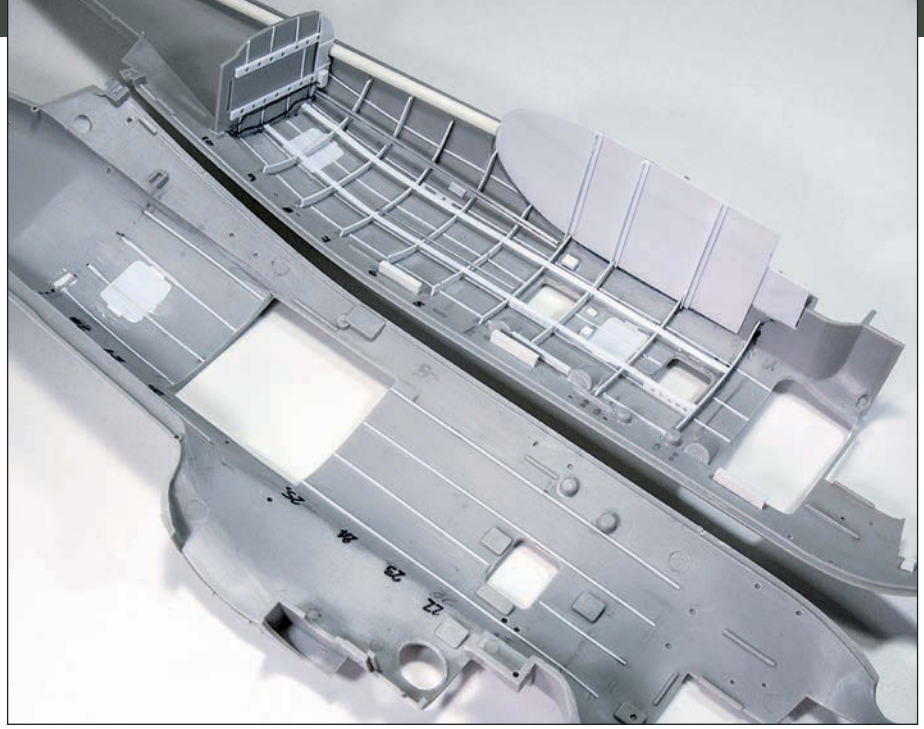


Como quería dejar la puerta abierta, tuve que cortarla para sacarla de su lugar. Con lija y lima, retoqué los bordes hasta dejarlos completamente lisos.



En la foto podemos ver cómo quedará cada una de las costillas ya recortadas y adaptadas al fuselaje. Además, he ido añadiendo algunos detalles como tubos y diverso instrumental, así como la pieza que cubre el techo, que en la maqueta viene hueco.

Siguiendo las fotos de referencia, cada costilla tiene una serie de taladros. He realizado este trabajo antes de pegarlas en su lugar definitivo.



Una comparativa para ver el proceso. En el lado izquierdo están la mayor parte de los detalles, mientras que el derecho está aún por detallar. Tendremos que realizarlo en ambos lados ya que, al dejar abiertas las puertas, será visible todo el interior.

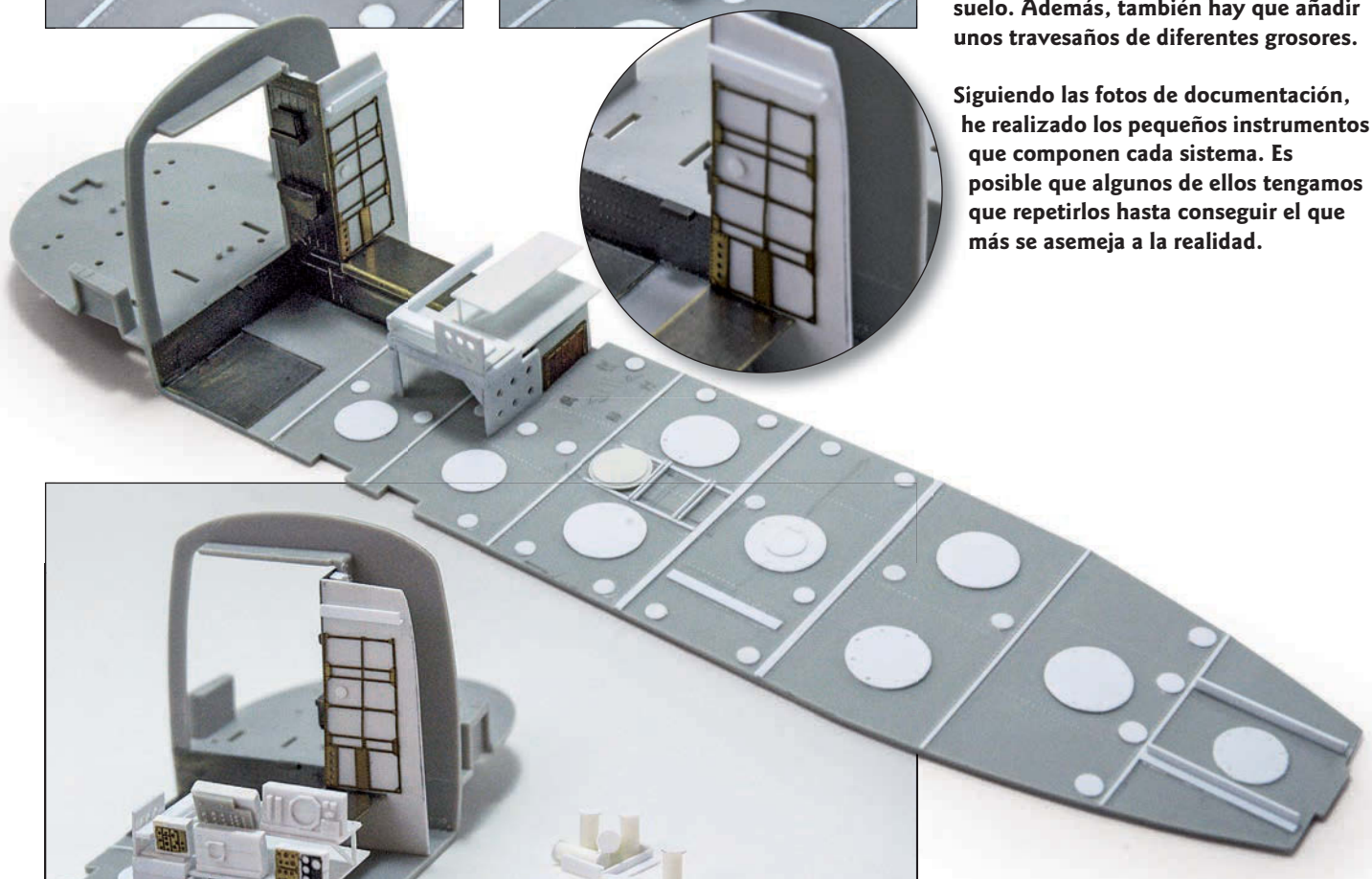
Seguimos trabajando con láminas de acetato para realizar todos los componentes del interior, en su mayor parte correspondientes al sistema para lucha antisubmarina. También se han añadido los registros en el suelo.

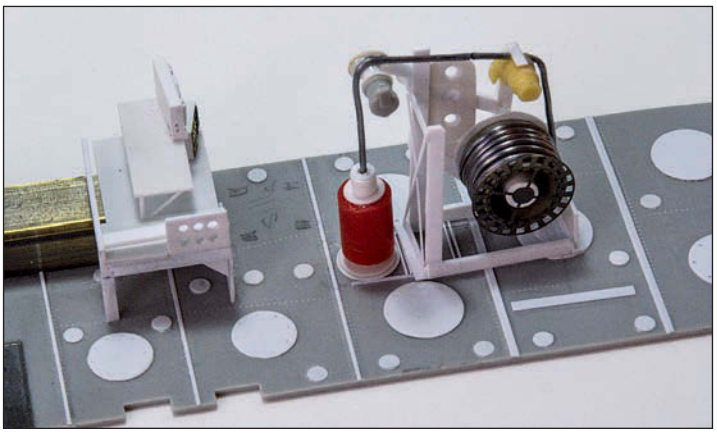
Para terminar de completar el resto de instrumentos, además del acetato, he empleado parte del fotograbado de Eduard específico para la maqueta así como sobrantes de otras.
Será necesario que realicemos algunas pruebas de encaje para asegurarnos que los nuevos instrumentos tienen la forma y el tamaño correctos.

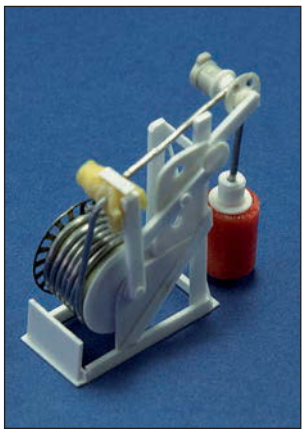
Aunque los fotograbados ayudan, no aportan todos los detalles. Incluso será necesario que añadamos paneles interiores realizados completamente con lámina de plasticard, como el que se puede ver en la foto.

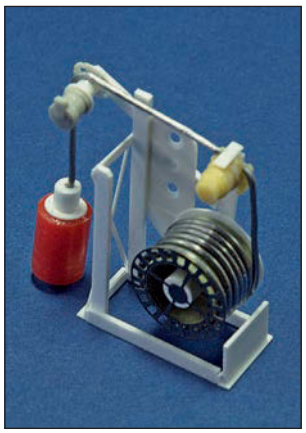
En esta fotografía podemos ver dónde van cada uno de los registros en el suelo. Además, también hay que añadir unos travesaños de diferentes grosores.

Siguiendo las fotos de documentación, he realizado los pequeños instrumentos que componen cada sistema. Es posible que algunos de ellos tengamos que repetirlos hasta conseguir el que más se asemeja a la realidad.

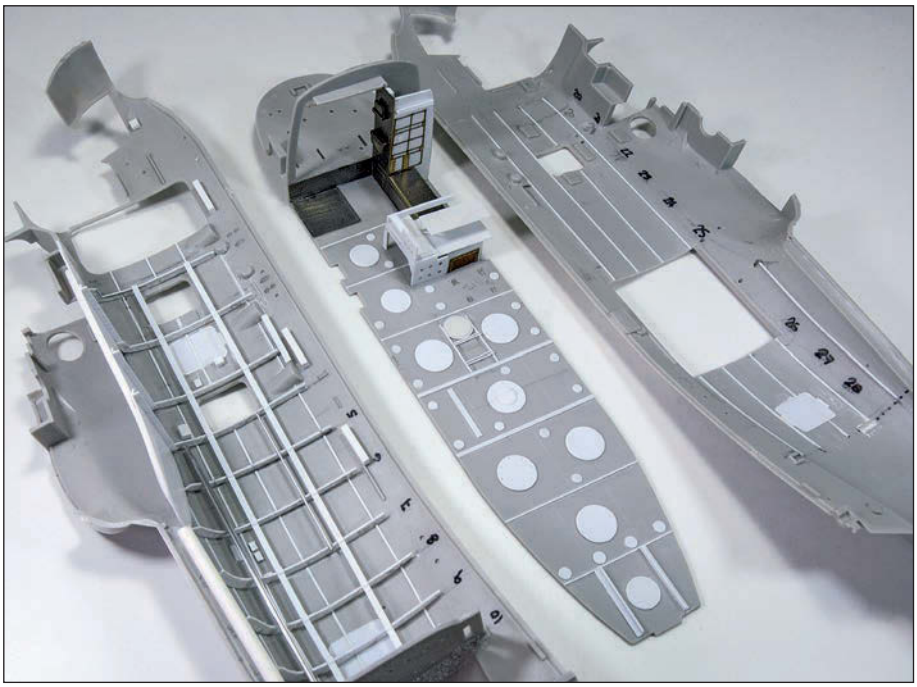








Otra pieza complicada es la grúa que iza la sonda. En su mayor parte está construida con lámina de acetato, pero también he utilizado piezas y fotograbados sobrantes de otros kits. Realizar este elemento no fue fácil pues disponía de pocas fotografías. Así que aquí tenéis una buena fuente de información para quienes queráis realizar esta maqueta.

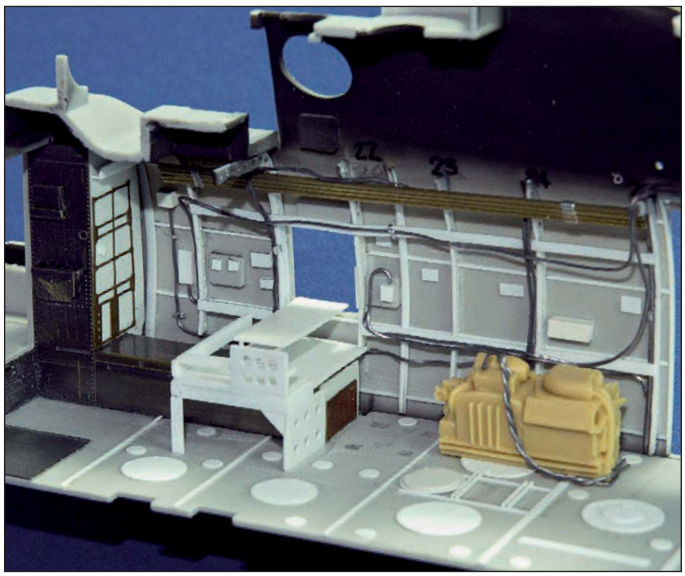


Deberemos comprobar varias veces el encaje del suelo y laterales del fuselaje para asegurarnos de que ningún elemento añadido entorpecerá el ensamblaje.

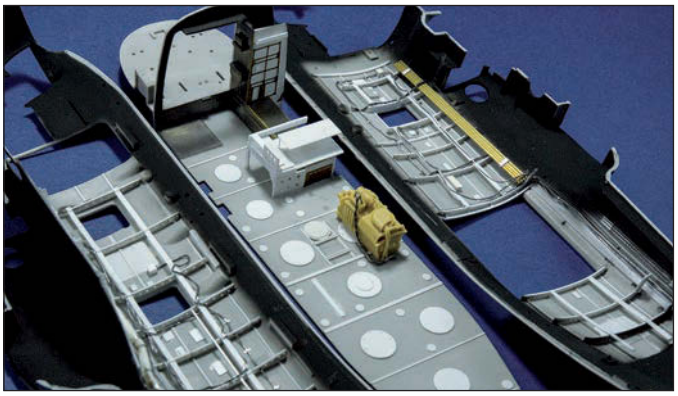
Aunque el encaje es bueno, refuerzo las uniones con cianocrilato. Antes de secar por completo, añado un poco de bicarbonato o marmolina para aumentar su resistencia.

CABLEADO INTERIOR

Continuamos añadiendo poco a poco el resto de tuberías y cables más pequeños, que tienen un mayor riesgo de poder estropearse durante el proceso de montaje.

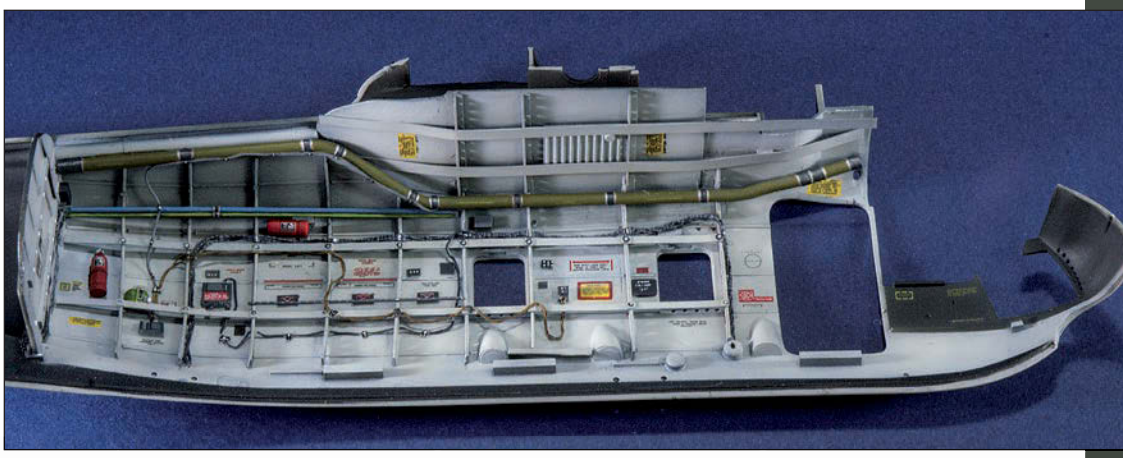


He usado cable de estaño ya que, al no ser las superficies planas y tener que salvar las costillas y otros detalles, se adaptan perfectamente.

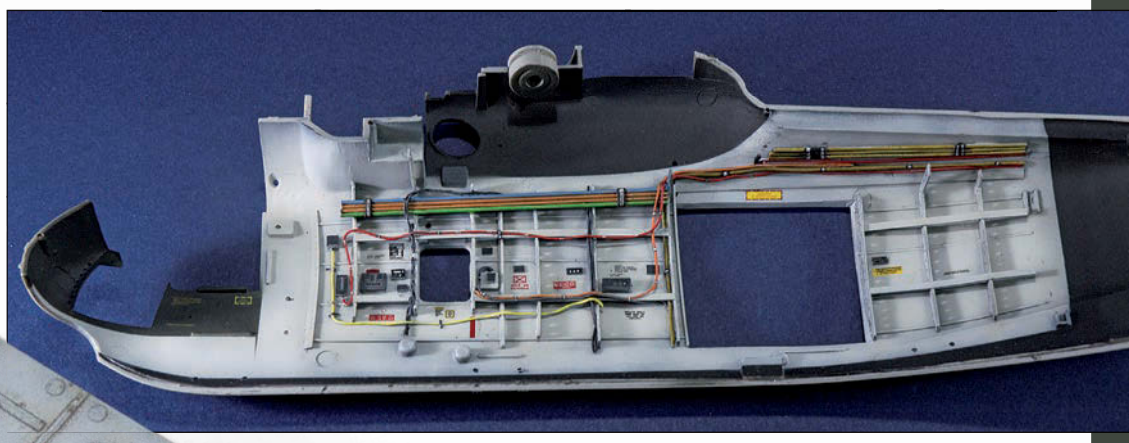


Pinto toda la zona que no va a ser detallada en negro para evitar que pudiera surgir algún reflejo.

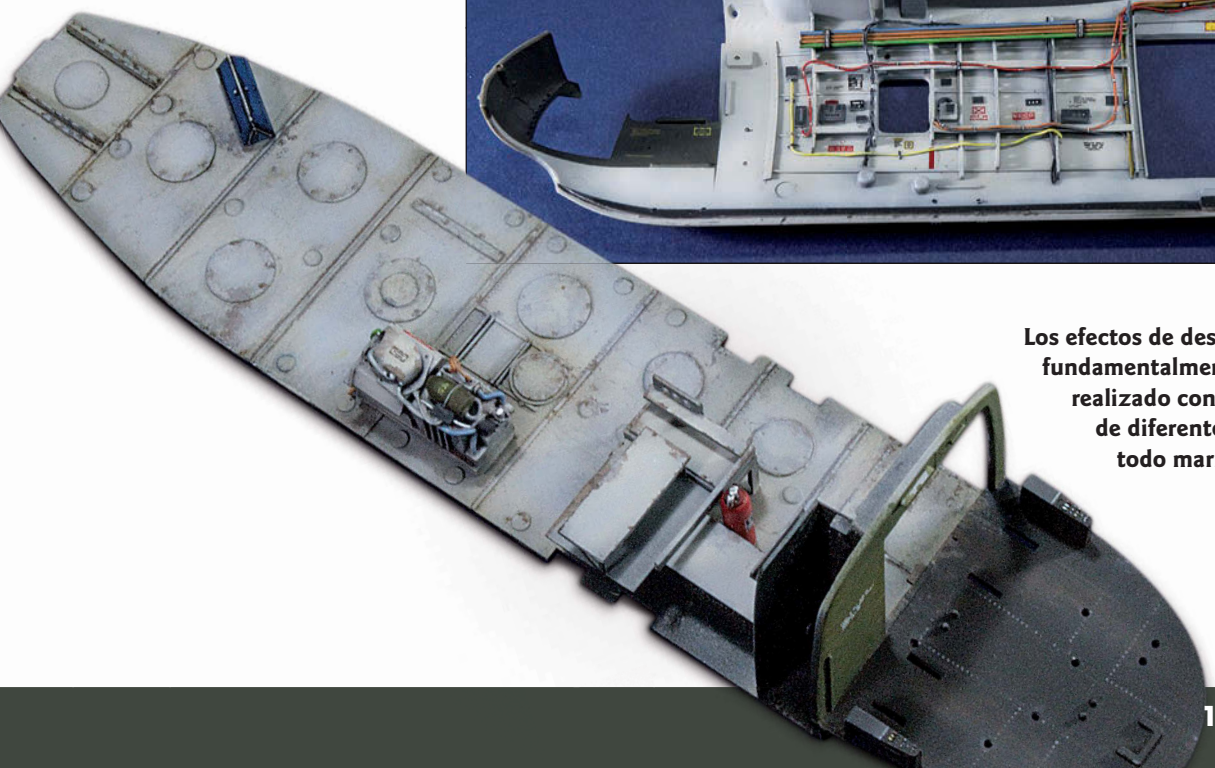
PINTURA INTERIORES



Pinto el interior con gris claro con aerógrafo y detallo el resto de elementos con pincel. Algunas piezas pequeñas, como los extintores, se han añadido al finalizar la pintura.

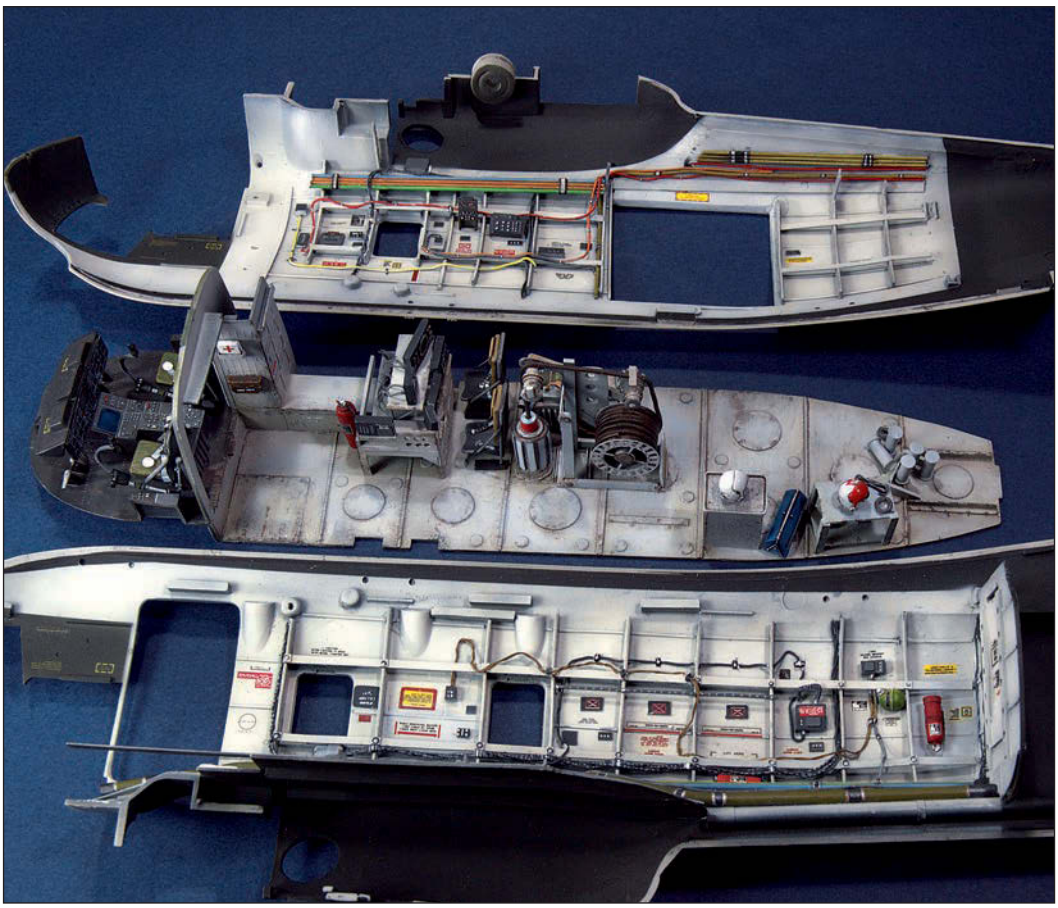


He simulado todos los stencils del interior con calcas sobrantes de otros kits.

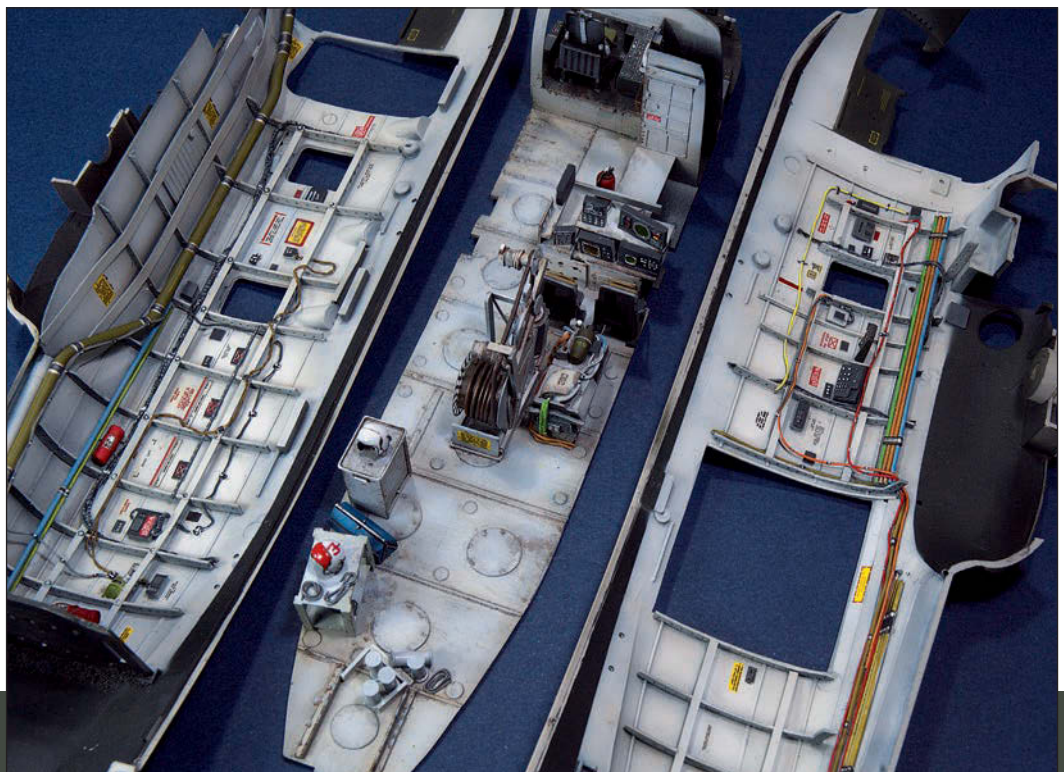


Los efectos de desgaste y suciedad, fundamentalmente en el suelo, los he realizado con pigmentos y lavados de diferentes tonalidades, sobre todo marrones.

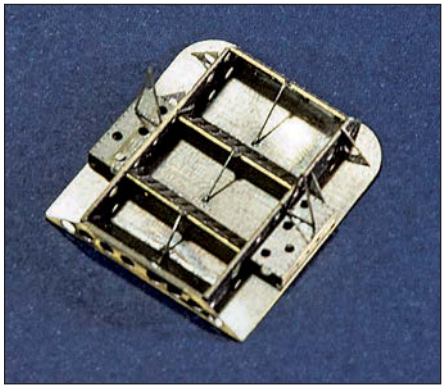
Sigo añadiendo más mobiliario, incluidas algunas piezas que no forman parte del helicóptero, como la caja de herramientas. He prestado un especial interés en la zona de la puerta que quedará abierta, por lo que se podrá apreciar perfectamente el interior.



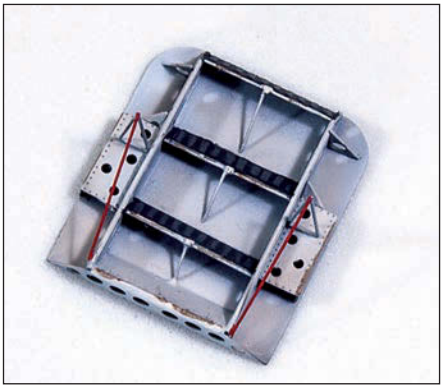
Otro detalle que he añadido al final es el cableado de los instrumentos, realizado también con hilo de estaño para poder adaptarlo a mis necesidades.



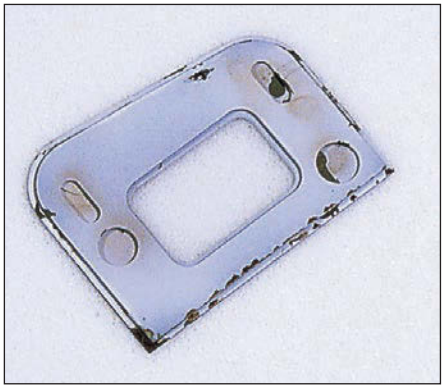
Algunos elementos que darán vida al interior del helicóptero son, por ejemplo, los cascos de la tripulación.



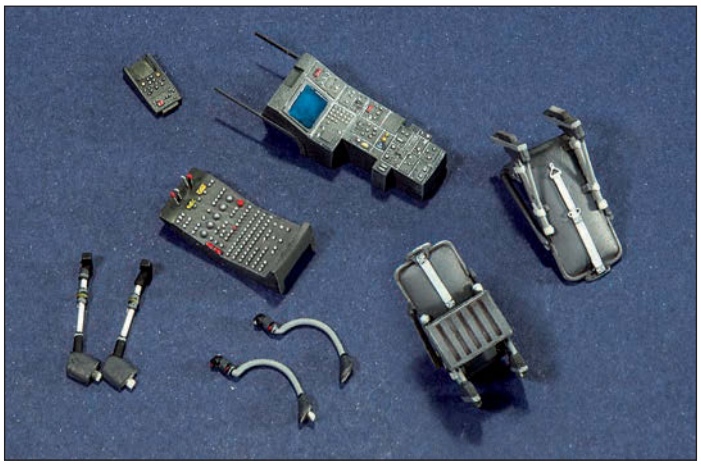
La escalerilla de acceso situada detrás de la cabina proviene del fotograbado de Eduard. Está muy bien detallada, pero no resulta fácil de montar. También tendremos que tener cuidado al manipularla pues es una pieza delicada.



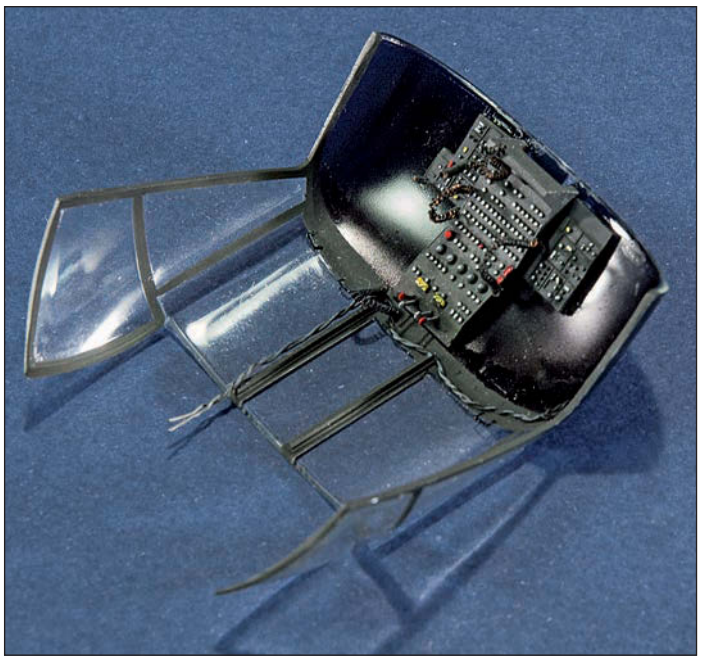
Pinto la escalerilla por separado. Ha recibido los mismos tratamientos que el resto del interior.

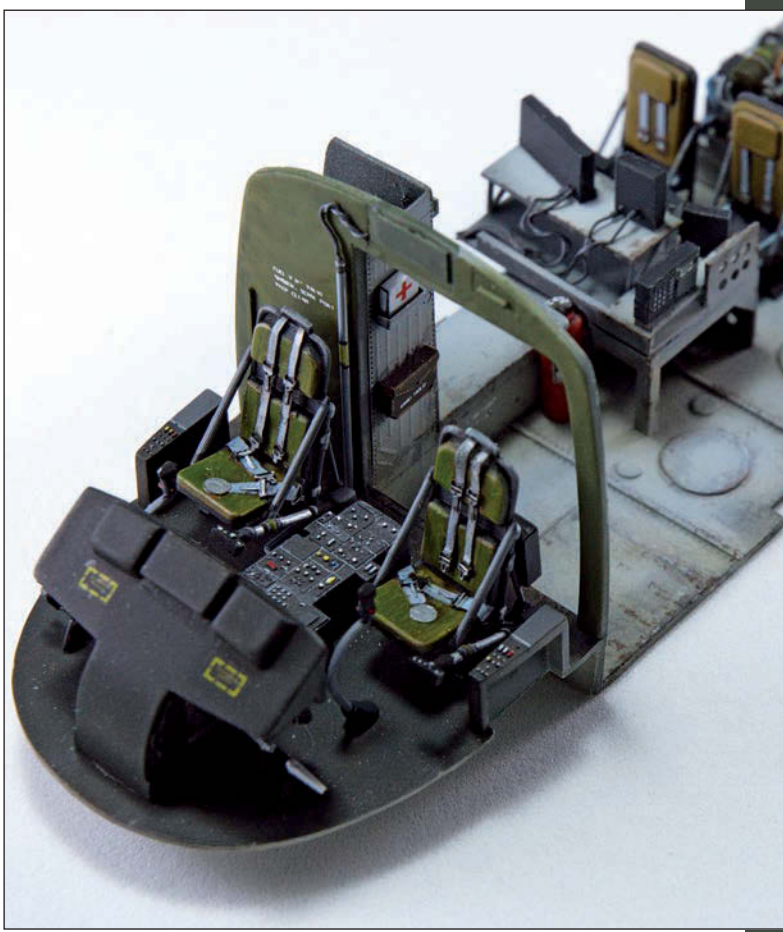


La puerta del lado izquierdo del fuselaje está dividida en dos piezas: una se abate hasta llegar al suelo, que es la escalerilla, y otra se abre hacia arriba. Esta última es la pieza que podéis ver en la foto.



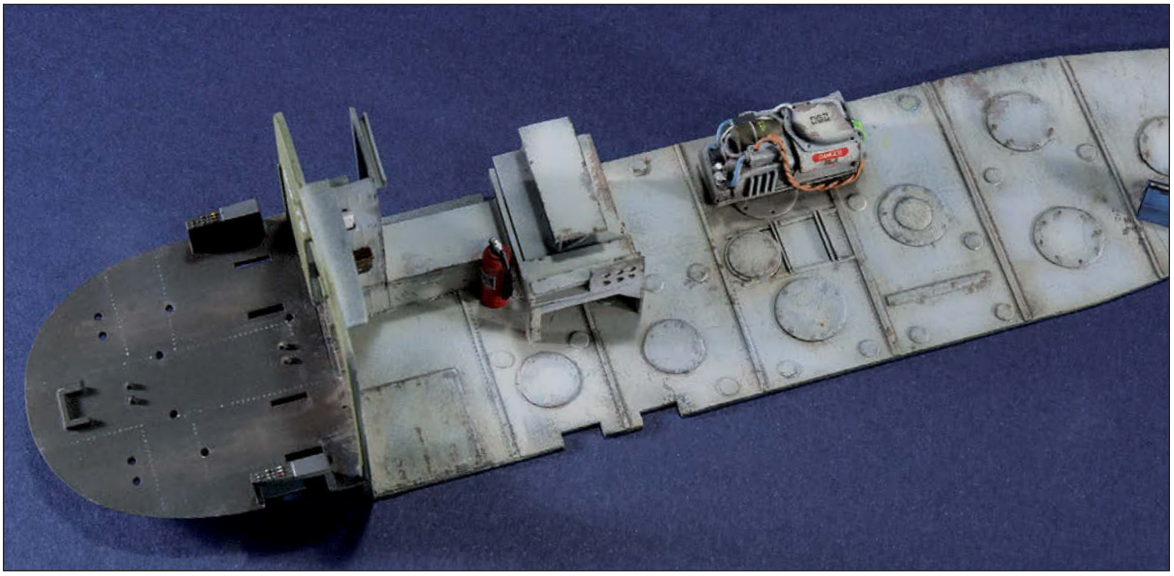
Las consolas de instrumentos las he pintado por separado para que fuese más sencillo representar los pequeños detalles. También he adaptado los cinturones de fotograbado a los asientos.



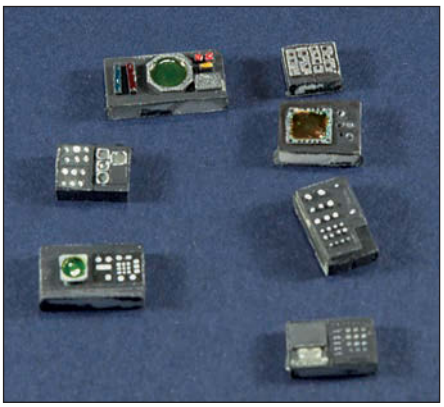


La cabina va pintada en negro, excepto el mamparo trasero que es verde. Ha sido necesario añadir el cableado y los cinturones en fotograbado para los asientos.

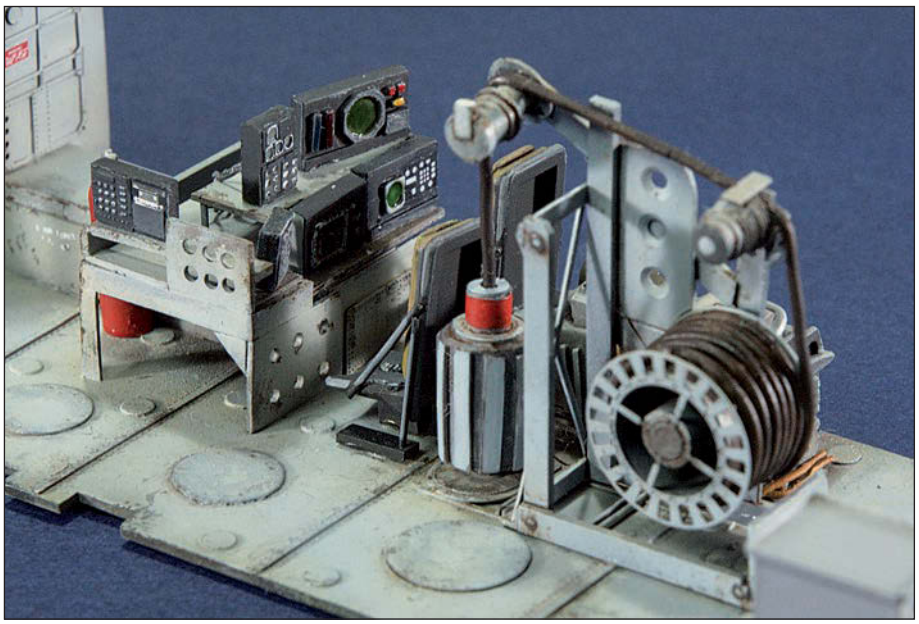
Algunas de estas consolas están situadas sobre los asientos de los pilotos. Debemos de tener cuidado al pegarlas ya que la pieza en la que van es transparente y corremos el riesgo de estropearla con el pegamento, al igual que sucede con el cableado sujeto a los montantes de los cristales.

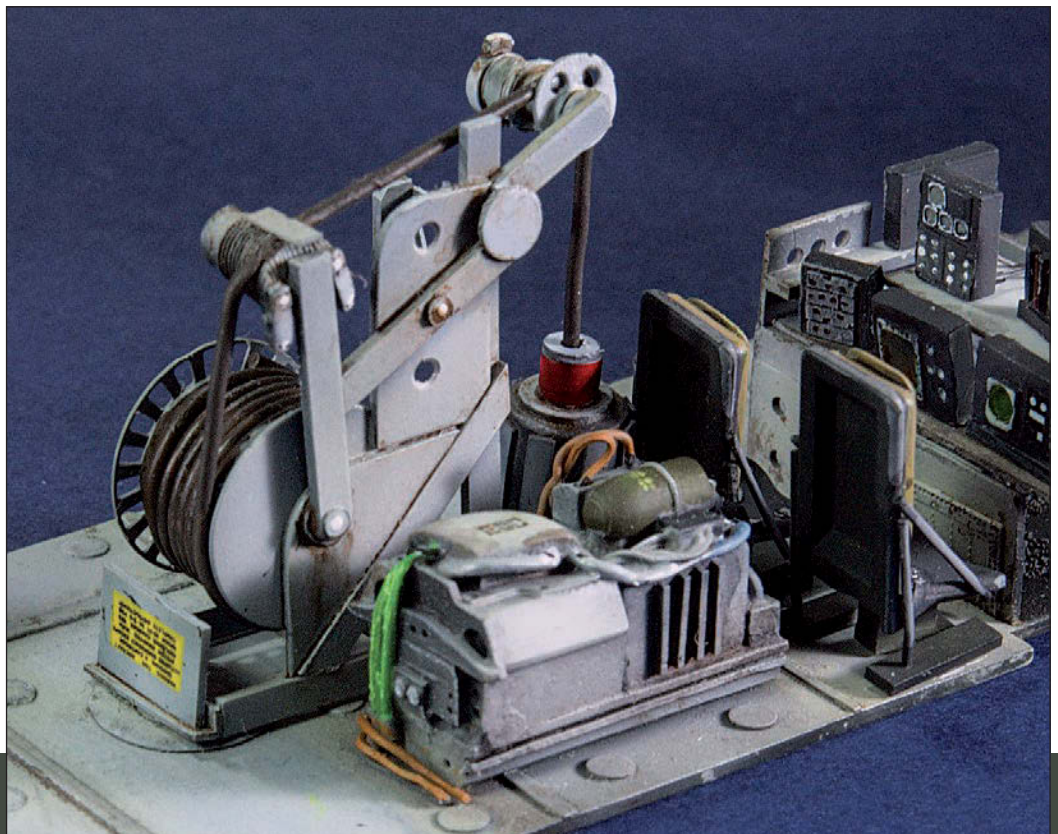


Las zonas de acceso de las puertas han sufrido un mayor desgaste, imitando desconchones y acumulaciones de suciedad. Como es lógico, deberemos hacerlo en ambas puertas.



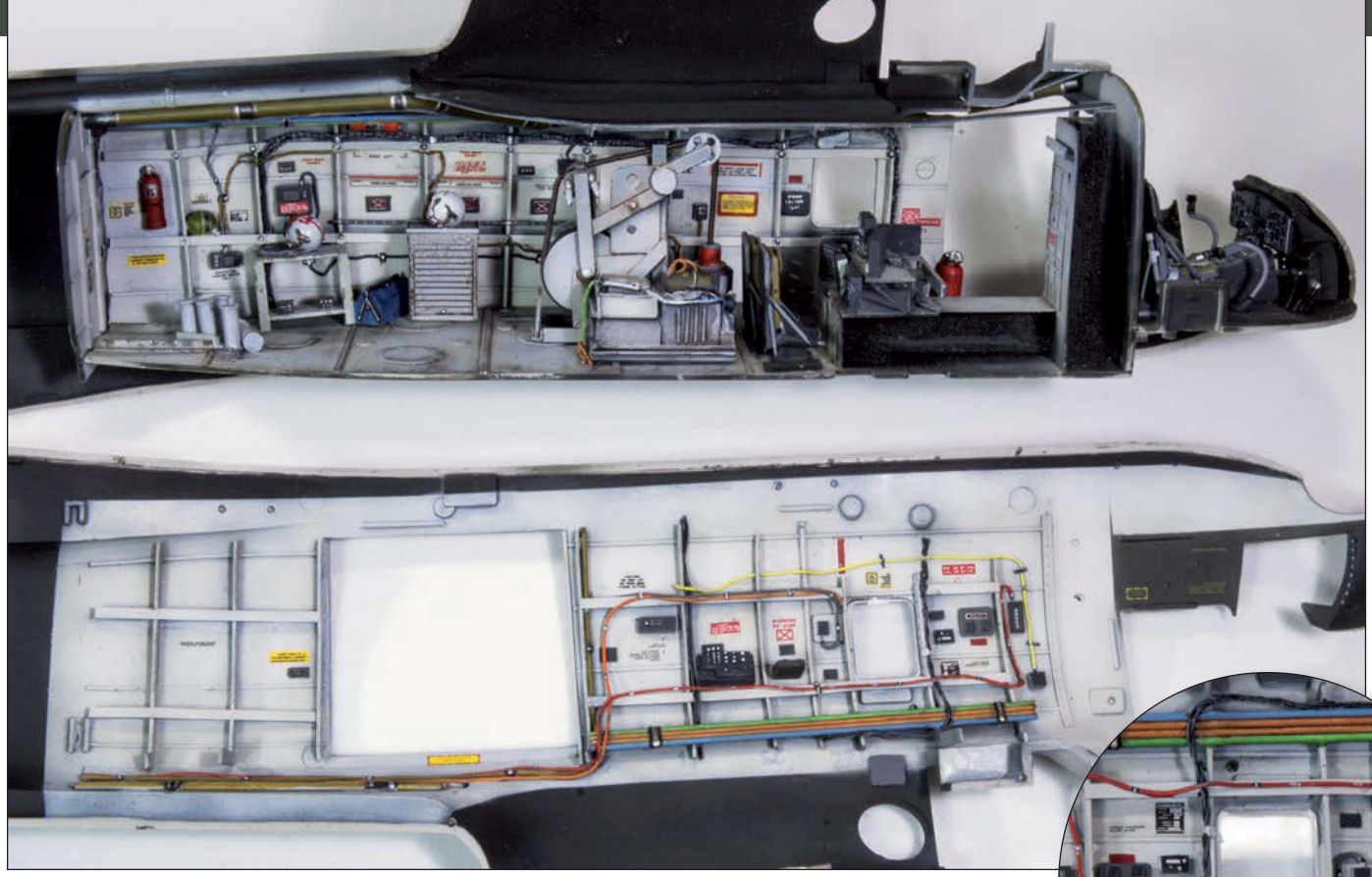
Las consolas de instrumentos de la tripulación se han pintado igual que la de los pilotos, es decir, en negro y con los detalles a pincel. También se ha añadido algunas calcas.

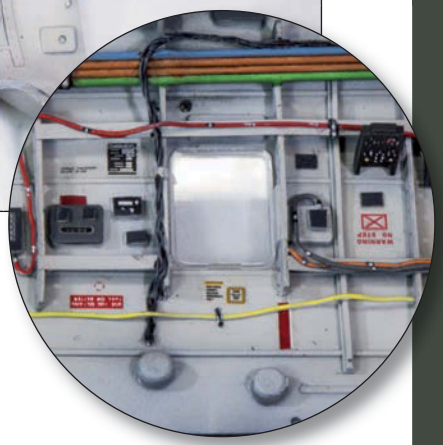




Vista del conjunto en el que se puede apreciar dónde van pegadas estas pequeñas consolas.

Aunque he pintado la grúa del mismo modo que el resto de interiores, acentué la suciedad, en especial en las articulaciones y partes móviles, pues suelen ir engrasadas.





Vista del interior antes de cerrarlo. Como alguno de los mamparos ya habían sido pegados, he montado todas las piezas sueltas sobre el lado izquierdo del fuselaje, acoplando después el lado derecho sin problemas.

No debemos olvidar colocar los cristales de las ventanillas antes de cerrar el conjunto, ya que no podremos pegarlos desde fuera.

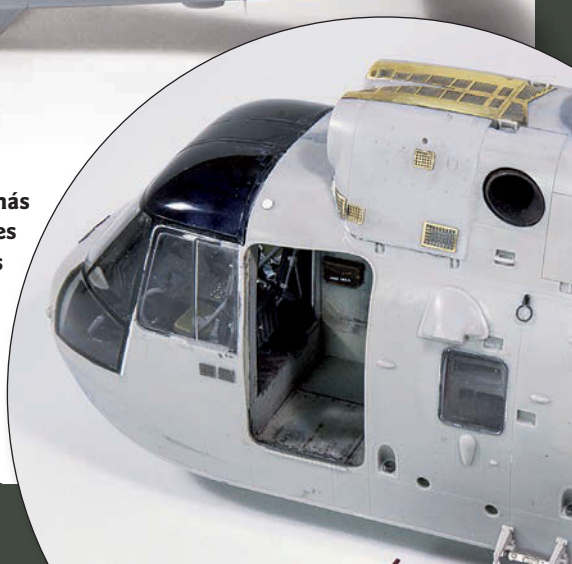
EXTERIOR

El exterior del fuselaje sólo requerirá la colocación del fotograbado. De los dos empleados, el dedicado al exterior fue el que me resultó más útil.

Tendremos que colocar la pieza de los escapes antes de cerrar el fuselaje. Tras pintarla con el color magnesio de Alclad, la barnizo en mate para que agarren bien los pigmentos y aplico diferentes tonos de óxido junto con algunos toques selectivos con aerógrafo de marrón rojizo.

Una de las piezas que he trabajado individualmente ha sido el carenado de los pozos del tren de aterrizaje. Es necesario remacharlos y añadirle algunos detalles.

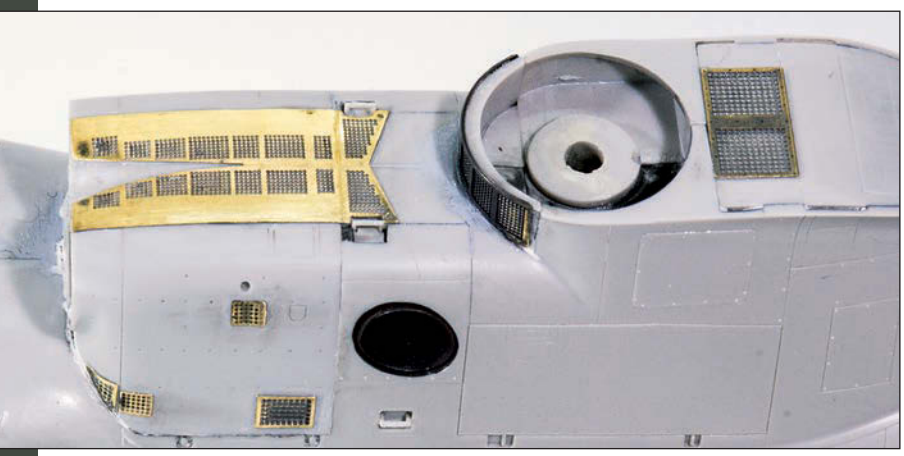
Una de las zonas más delicadas de la maqueta es el ajuste de los cristales delanteros. He necesitado usar masilla epoxy putty de Tamiya y trabajar con mucho cuidado para no dañar las piezas transparentes.



Todos los fotograbados los he pegado con cianocrilato y, posteriormente, los he pulido con una grata para terminar de integrarlos por completo.

Decidí detallar primero la cola antes de pegarla en su lugar, ya que lleva bastantes piezas de fotograbado que son más cómodas de trabajar por separado.

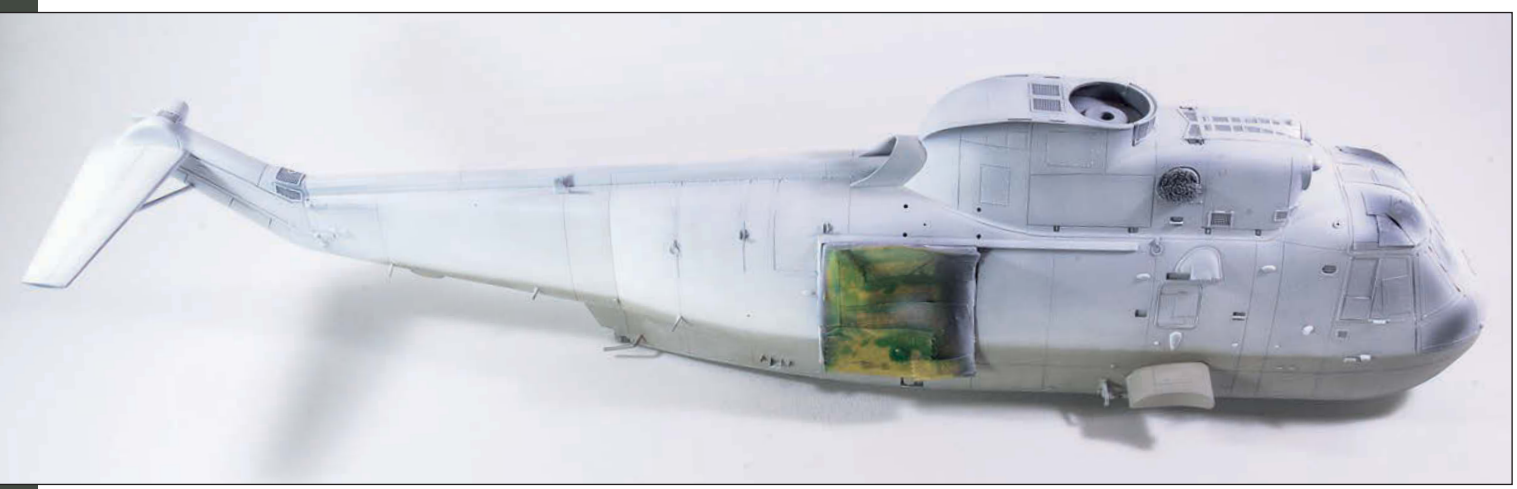
Decidí no plegar el rotor de cola, pero su encaje es bastante delicado.



He sustituido todas las rejillas por las del fotograbado, que tienen mejor calidad. También cambié las anillas que sirven para sujetar el helicóptero a la cubierta.

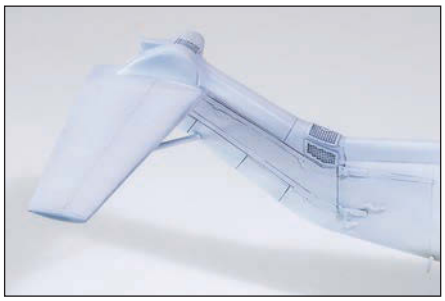
En mi opinión, es una maqueta muy buena pero antigua y tiene muchos rechupes de plástico que debemos enmasillar.

PINTURA EXTERIOR

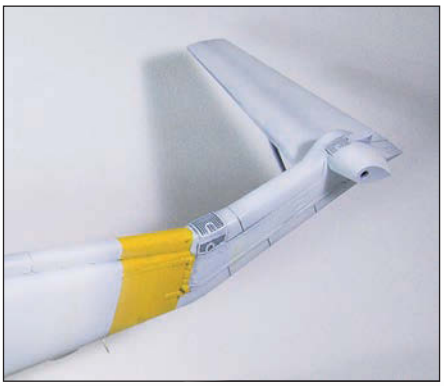


Debemos prestar mucha atención a la hora de enmascarar puertas y cristales. A continuación, doy una imprimación de marrón oscuro o gris y pinto los colores del camuflaje: Insignia White en la parte superior y Light Gull Gray en la inferior.

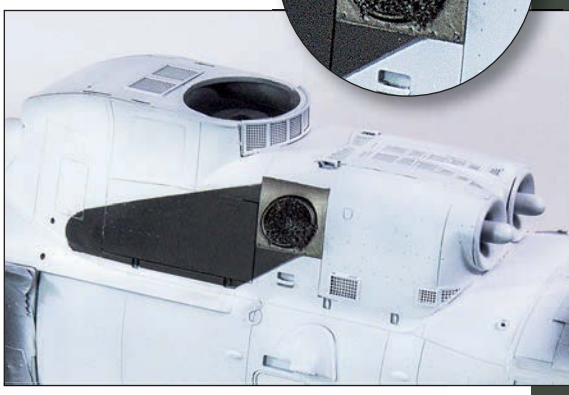
Para el color blanco utilizo XF-2 puro, pero para el Light Gull Gray he aclarado el gris cielo de Tamiya XF-19 con el H315 de MR hobby.



Antes de continuar, compruebo que no quedan restos de impurezas sobre la superficie de la pintura. Esto sucedió en el timón de cola, sobre el que tuve que lijar y pintar de nuevo para conseguir un acabado limpio.



Después de enmascarar, pinto la banda de cola en amarillo. Es importante no usar demasiada cantidad de pintura para evitar que quede un escalón.



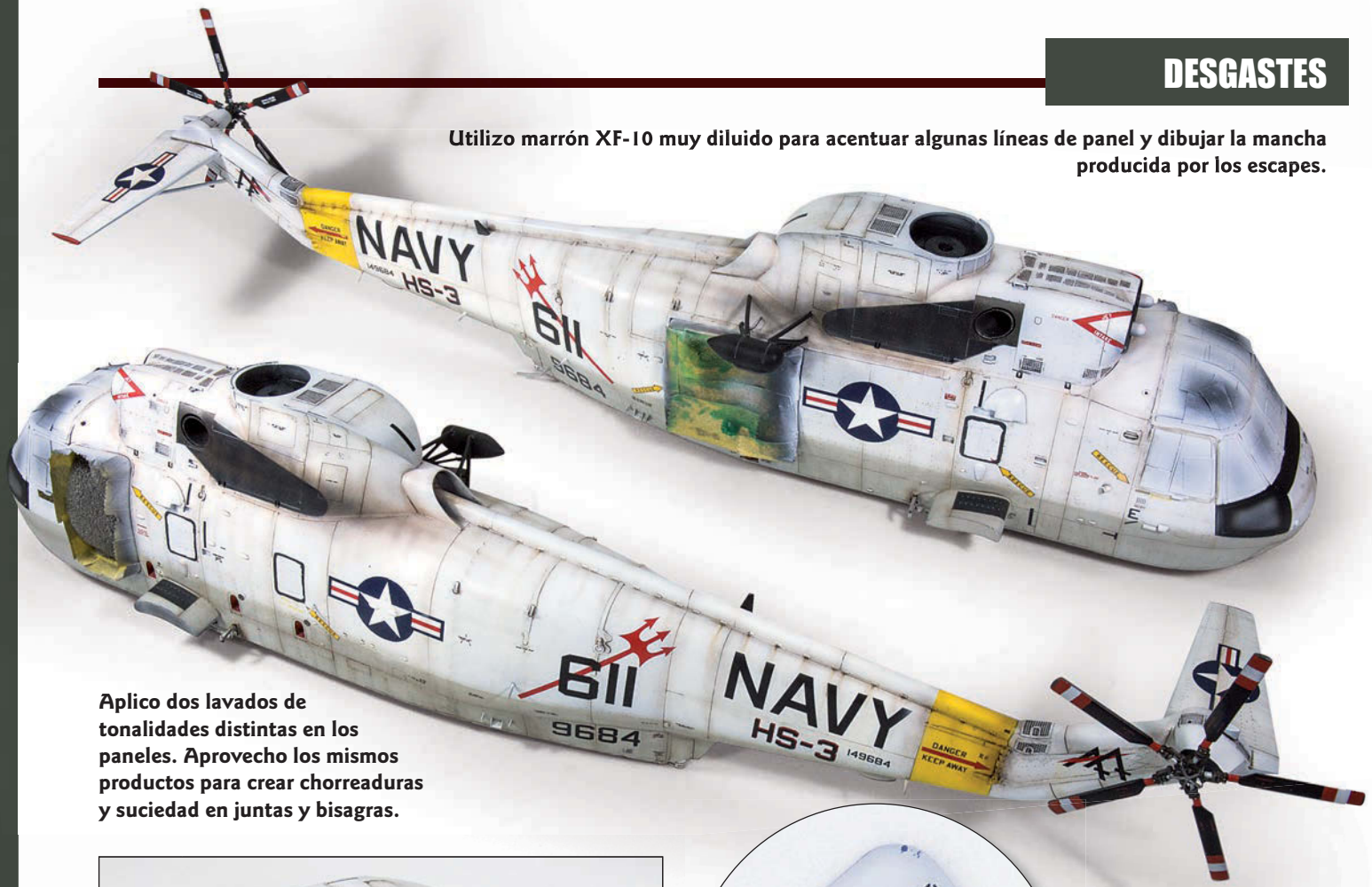
Tras enmascarar a conciencia la zona de salida de los escapes, la pinto con negro XF-1. La salida de gases de la turbina la pinto con Alclad.

CALCAS

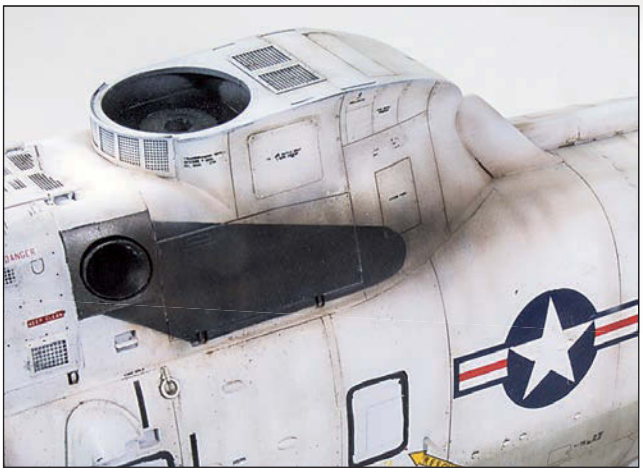
Tras el proceso de pintura, aplico una capa de barniz brillante para poder fijar bien las calcas y asegurarme de que no brillen.

A continuación, coloco todas las calcas que en su mayoría son de la referencia de SB, aunque también se han añadido algunos stencils sobrantes de otras maquetas. Por último, hay que pintar algunos detalles en rojo y en negro, como en los cristales delanteros.

Utilizo marrón XF-10 muy diluido para acentuar algunas líneas de panel y dibujar la mancha producida por los escapes.



Aplico dos lavados de tonalidades distintas en los paneles. Aprovecho los mismos productos para crear chorreaduras y suciedad en juntas y bisagras.



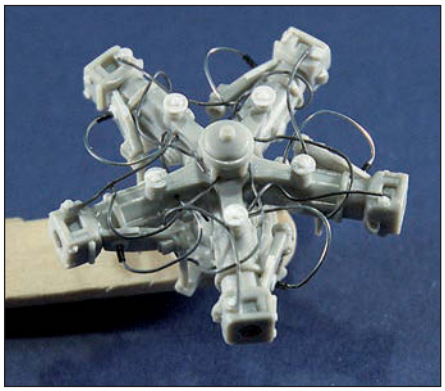
Con XF-68 muy diluido ensucio la zona más próxima a las toberas. Los paneles sobre el color negro los marco con un lavado de gris, sin que resulte muy exagerado.

Vista exterior de las puertas de acceso. Se han pintado como el resto del helicóptero, aplicando los mismos desgastes. La puerta del lado derecho es la misma pieza que corté y reservé al comenzar la maqueta.

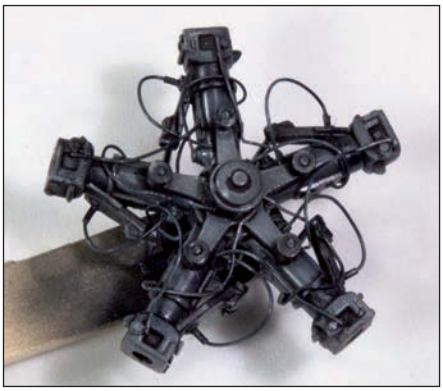
También he usado el detector de anomalías magnéticas incluido en el kit, al que añadí los stencils.

Los torpedos Mk-46 son los originales de la maqueta.

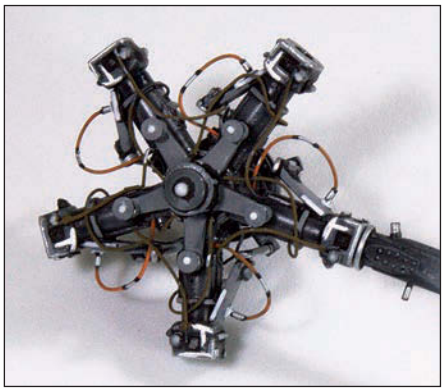
El desgaste en los trenes de aterrizaje se realiza fundamentalmente pintando algunos desconchones con gris oscuro.



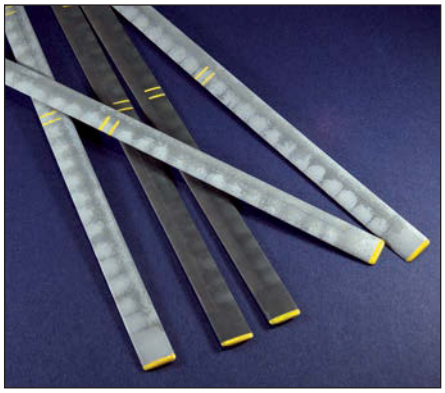
Aunque la pieza del rotor principal es buena, no queda más remedio que añadir todo el cableado con hilo de cobre.



Para pintar esta pieza, he dado una imprimación en negro y, después, una capa de gris oscuro.



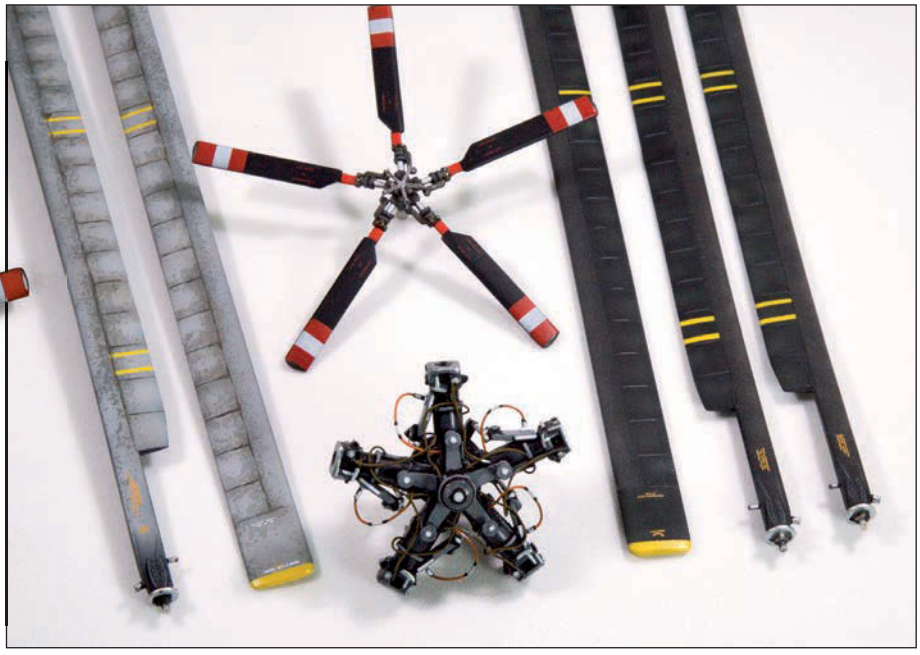
Con acrílicos aplicados a pincel, pinto todos los detalles, como las piezas metálicas y el cableado. Aprovecho para comprobar que el encaje de las palas no dará ningún problema.



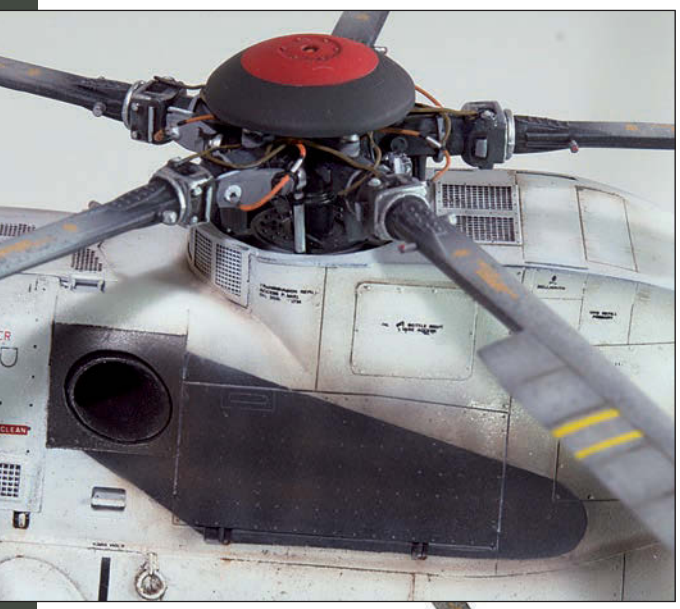
He pintado las palas con una base de gris cielo, sobre la que aplico toques con el producto para desconchones. Pasados unos minutos, cubro de nuevo toda la pieza con Gray FS16440 de Mr. Hobby. Después, retiro la pintura que me interesa con un cepillo de dientes y agua templada.

Tenemos que poner atención al pintar las palas del rotor ya que por su cara superior van pintadas en gris claro mientras que en su cara inferior son negras.

Pinto el rotor de cola de la misma forma que hice con las palas. Debemos de tener en cuenta que los stencils sólo han de colocarse en su cara interior.



Vista de los rotores terminados. Cabe destacar que, en la cara inferior de las palas del rotor principal, he pasado suavemente una lija de grano 2000 para eliminar parte de la pintura y resaltar las costillas de cada una de ellas.



CUADRO DE COLORES

Cabina e interiores
XF-1 Black, XF-19 Sky Gray, H315 FS16440, H329 FS13538
Rotores
XF-84 Iron, H315 FS16440, XF-7 Red, H329 FS13538, Alclad ALC111
Camuflaje superior: White XF-2
Camuflaje inferior: Sky Grey (X-19) Tamiya + Gray FS16440 (H315) Mr. Hobby
Escapes metálicos: Magnesium (ALC111) Alclad
Banda de cola: Yellow FS13538 (H329) Mr. Hobby
Efectos de suciedad
Streaking Grime DAK Vehicles y Light Grey Ship
Escapes
NATO Brown (XF-68) de Tamiya
Dark Rust, Standard Rust, Light Rust, Smoke
Palas
Gray FS16440 (H315) de Mr. Hobby
Sky Grey (XF-19) de Tamiya

61
USS
DANGER
KEEP AWAY

KUBEL DAK

Terreno y vehículo: Felipe Moreno
Figuras: Julio Cabos

TAMIYA SCALE75

1/35

Arena, dunas y altas temperaturas. El norte de África es una región que pone a prueba a hombres y máquinas. Adolf Hitler tomó la decisión de enviar en 1941 una fuerza militar a esta zona en apoyo de las tropas italianas, superadas constantemente por los británicos.

El Deutsches Afrikakorps, una de las unidades más célebres de la historia militar del siglo XX, tuvo que emplearse a fondo en un desierto que se extendía a lo largo de miles de kilómetros, prácticamente sin obstáculos. Un escenario que permitía a las fuerzas mecanizadas llevar a cabo maniobras de gran movilidad y donde tuvo lugar uno de los duelos más famosos de la Segunda Guerra Mundial, protagonizado por Erwin Rommel y Bernard Montgomery. Batalla tras batalla, el mito del Afrikakorps crecía, pero en 1943 la balanza se decanta por el bando aliado. Tras la decisiva victoria en El Alamein, el ejército británico obligó a las fuerzas alemanas a replegarse hacia Túnez. Enfermo, el Zorro del desierto debe abandonar a sus tropas y ser evacuado a Alemania. La viñeta muestra dos soldados del DAK ya en las postrimerías de la campaña africana, en el quebrado paisaje de Túnez, antes de la capitulación del general Hans- Jürgen von Arnim.

CUADRO DE MATERIALES

- Kubelwagen Type 82 AfrikaKorps (Tamiya ref. 35238)
- German Supplies: Fuel Drums and Jerrycans (War Front ref. SW35-04)
- Oberschutze DAK (War Front ref. SW35-007)
- Gefreiter DAK (War Front ref. SW35-008)

VEHÍCULO

Después de montar el vehículo sin haber encontrado ningún inconveniente, comienzo la fase de pintura con una imprimación de negra de Scale75. Esto nos ayudará en los pasos posteriores.

Para obtener el color gris original, aclaramos el interior con el habitual gris alemán Dunkelgrau.

Decoramos los asientos empleando la técnica de luz cenital. Para ello, aprovechamos los colores del set para vehículos del DAK Braun y Grau, también aplicados a pincel.

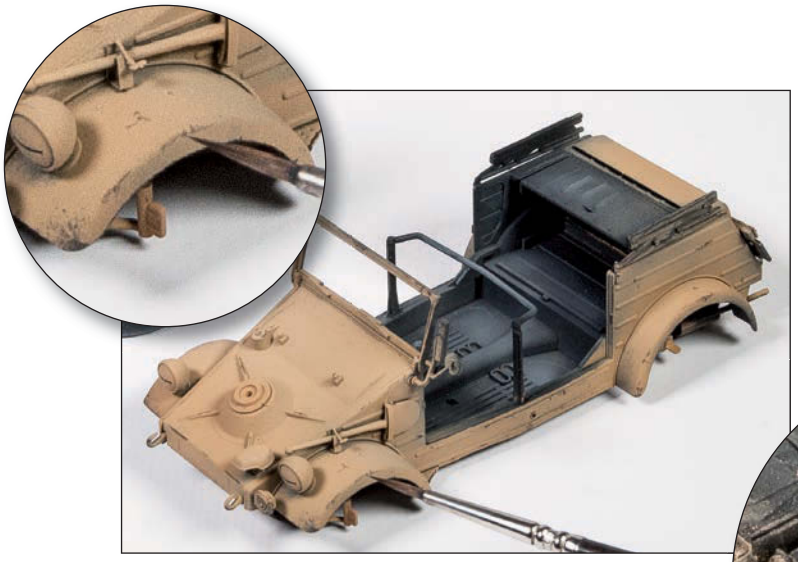
Para la pintura del exterior del vehículo utilizamos Gelbbraun, uno de los colores base usado por el DAK, dejando ciertas zonas más transparentes.

RUEDAS

Los neumáticos han sido pintados a pincel con gris oscuro. Es mejor evitar el negro puro.

Para envejecer los neumáticos, he utilizado pigmentos de tres colores diferentes: Natural Soil, Gypsum y Sienna. Se aplican en seco y se fijan con Terrain Fixer. El interior de la llanta se trabaja con lavados oscuros de óleos.

En el caso de la rueda de repuesto, también di un lavado marrón oscuro para acentuar los volúmenes en la llanta.



Utilicé dos tonos de gris oscuro para realizar los desconchones, aplicados con un pincel muy fino y en perfecto estado. De esta manera simulo la aparición del gris Panzer original del vehículo sobre el que fue imprimado el color arena. Los lugares en los que he situado una mayor acumulación de desconchones han sido las zonas inferiores del vehículo y las puertas.

Con las tres referencias de pigmentos que apliqué en los neumáticos, empolvé los bajos. Los fijé con Terrain Fixer de la gama Soil Works.

Con los mismos productos que venimos utilizando, continuamos ensuciando y pintando el resto de detalles, como por ejemplo el parabrisas.

Como es lógico, en un vehículo descapotable de estas características, el polvo también se acumulaba en el interior. Así, recurro a los mismos tres tonos de pigmentos empleados en el exterior y las ruedas.

Una vez concluida la pintura del vehículo, coloqué algunos accesorios en los asientos traseros, como cantimploras y latas. Utilicé elementos de War Front y Dragón.

Los bajos aparecen más oscuros por el desgate de la pintura y dejan entrever el color gris original del vehículo.

FIGURA OBERSCHUTZE

Antes de empezar con la pintura, imprimamos ambas figuras con spray color gris de ScaleColor. A continuación, aplicamos con aerógrafo el color base Oliva Marrón.

Mezclamos el color Marrón Oliva con Tierra del Sahara y aerografiamos las luces sobre la figura siguiendo las pautas de luz cenital.

Creamos una luz intermedia a aerógrafo con el color Tierra Pálida.

Con una mezcla de Tierra Pálida, Marrón Oliva y Negro aplicamos las sombras sobre la figura, siguiendo de nuevo con el esquema de luz cenital. Esta misma mezcla nos servirá para realizar un primer perfilado.

FIGURA GEFREITER

En el caso de la figura del Gefreiter nos vamos a centrar en la pintura del pantalón ya que la guerrera lleva los mismos colores que la anterior. Aplicamos con aerógrafo el color base Ocre Verde.

Continuamos con el aerógrafo pintando las luces con Amarillo Desierto.

La sombra intermedia la logramos con una mezcla de Verde Ocre y Tierra Oscura.

Las luces finales las he realizado con Amarillo Arena, mientras que para las sombras más oscuras empleé Tierra Oscura.

CUADRO DE COLORES FIGURAS

Imprimación
Grey Spray Primer de Scale75 (SSPB03)
OBERSCHUTZE
Olive Brown de Scale75 (SW35)
Sahara Sand de Scale75 (SW36)
Pale Earth de Scale75 (SW34)
GEFREITER
Green Ochre de Scale75 (SW30)
Desert Yellow de Scale75 (SW31)
Dark Earth de Scale75 (SW33)
Carnes
Flesh Paint Set (SSE-003)

Para la piel de ambas figuras he utilizado el set de carnes de Scale75.

TERRENO Y COMPOSICIÓN

La base está hecha con planchas de poliestireno expandido y el grueso del suelo con masilla Das Pronto que texturicé, posteriormente, con pastas de diferentes texturas de la gama Soil Works de Scale75. También añadí piedrecillas de varios tamaños y ovillo de mar cortado en diferentes alturas para la rala vegetación. Para la pintura, utilicé diversos tonos terrosos de Tamiya y lavados de óleos para obtener volúmenes. El acabado final lo di empleando diversos pigmentos de la gama Soil Works de Scale75.

La composición es tan importante como los diversos productos y técnicas empleadas para crear el terreno. Comencé trabajando con los accesorios. En este caso, utilicé munición, bidones y latas de gasolina de Scale75. Tras hacer diversas pruebas, terminé descartando las cajas.

El siguiente paso consistió en situar las figuras. Realicé diversas pruebas con ambas, eligiendo finalmente colocar las dos a diferentes alturas.

En esta foto podemos apreciar todos los elementos de que disponía. Colocarlos todos en el mismo plano resultaba excesivo y perdía la profundidad que nos da el uso de dos alturas.

El interior del velocímetro es de color blanco. Para pintarlo, utilizo varios lavados de óleo de este color sobre el negro con el que estaba imprimado el salpicadero.

CUADRO DE COLORES VEHÍCULO

Imprimación
Black Spray Primer de Scale75 (SSPS02)
Interior
Dunkelgrau Gray de Scale75 (SW-04)
Exterior
Gelbbraun de Scale75 (SW-06)
Desconchones
Dunkelgrau Gray (SW-04) y SS Camo Top Shadows de Scale 75 (SW-023)
Neumáticos
SS Camo Top Shadows de Scale 75 (SW-023)
Pigmentos Sienna (SPG01), Natural Soil (SPG02) y Gypsum (SPG08) de Scale75.
Asientos
Braun (SW-28) y Grau (SW-29) de Scale75

Es importante centrar bien todos los elementos del vehículo, en espacial cuando el color de estos contrasta bastante con el resto del conjunto, como sucede con la pala. La parte metálica de la misma lleva toques puntuales de pigmento diluido con thinner.

CUADRO DE COLORES VEHÍCULO

IMPRIMACIÓN
Base
Flat Earl (XF-52), Buff (XF-57) y Desert Yellow (XF-59) de Tamiya
Lavados con óleos
Sombra tostada, Amarillo de Nápoles, Siena Natural
Pigmentos
Sienna (SPG01), Natural Soil (SPG02), Dark Mud (SPG-03), Reddish Brown (SPG-04) de Scale75

Pòrco Rósso

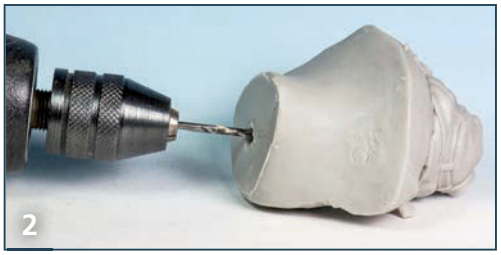
Jaime Dueñas y Mario Ocaña

BENKOMETS.COM

1/12

Pongamos música. Un tema de Marco y Gina, al piano. Nos situamos... Periodo entre guerras, gobierna Mussolini, Porco Rosso es un piloto italiano que después de ver morir a un compañero suyo en batalla, se convierte en víctima de un extraño hechizo que le hace tener apariencia de cerdo. Por esto, y porque pilota un aeroplano rojo le llaman Porco Rosso, convirtiéndose en un reconocido caza recompensas. Le gusta atrapar a los piratas que actúan en las costas del mar Adriático. Estos cansados de que les frustre sus planes en incontables ocasiones, deciden contratar a un aventurero americano para acabar con él.

Porco Rosso es unos de los personajes del genio, no solo de la animación sino del cine en general, Hayao Miyazaki que más ha calado en el imaginario colectivo de los aficionados a sus películas. Habíamos publicado su hermoso hidroavión en las páginas de Euromodelismo y ahora tenemos el placer de disfrutar con el busto del galán piloto esculpido por Lucas Pina.



1. El busto está reproducido en resina de color gris claro de alta calidad, con muy buen detalle y sin rebabas, algo que se agradece mucho. Se presenta en una pequeña cajita de madera firmada por Ben Komets, donde la figura se ha envuelto en un papel fino negro. Además, en una bolsita de plástico se incluyen el cigarro y parte de la bufanda. También encontraremos una carta con un dibujo de Porco Rosso, la arandela de metal del cierre del gorro y dos pegatinas del personaje.

2. Normalmente se empieza siempre lijando las rebabas, pero en este caso al no haber ninguna pasamos directamente a hacer un agujero en la base del busto, teniendo cuidado de que quede recto con respecto a la peana, para meter el perno que lleva la base de madera.

3. Después, con agua del grifo lavo la pieza para que no queden restos de resina y pego el busto al perno.

4. Posteriormente con cinta de pintor tapo toda la superficie de la peana de madera para no mancharla en el proceso de pintura.

5. Y por último, doy la imprimación con aerógrafo.

6. Empiezo a pintar por el gorro de piel, típico de los pilotos de aquella época. En la imagen podemos apreciar el color base obtenido con Cuero rojo (Scale75 30) + Ishtar pink (Scale75 serie Fantasía 07).

7. Para las luces del gorro empleo el color base más Rojo Beherit (Scale75 serie Fantasía 5). Lo he querido representar muy desgastado y con algunos desperfectos debidos al largo uso.

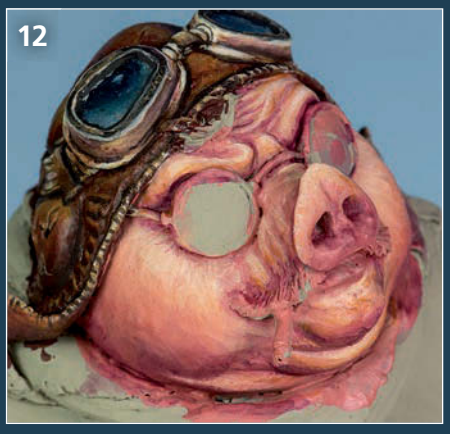
8. Las sombras parten de añadir al color base el Red Tone (tinta) de Army Painter, después más sombras con Violeta rojo permanente (Van Gogh 567) y, para las últimas sombras, añado Púrpura de dioxacina de Josonja.

9. He pintado el interior de los cristales de las gafas con un tono azulado que me servirá de base.

PINTURA DEL ROSTRO

10. El color rosado propio del personaje se obtiene al mezclar Cuero rojo (Scale75 30) e Ishtar pink (Scale75 serie Fantasía 07). Parto de un tono medio porque después vamos a aclarar mucho.

11. Para las primeras luces utilizamos Ishtar pink (Scale75 serie Fantasía 07). Después añadimos Piel dorada (Scale75 19), Piel clara (Scale75 18) y, por último, Arenas blancas (Scale75 09). El objetivo: un contraste muy fuerte.



12 y 13. Para las sombras busco de nuevo un fuerte contraste que potencie el volumen de la escultura. Añadimos a la base un poco de Red Tone (tinta) de Army Painter. Para conseguir mayor oscuridad, lo mezclamos con Violeta rojo permanente (Van Gogh 567) y, por último, Púrpura de dioxacina de Josonja.

14. La "nariz" se oscurece en rojo y pinto parte del pañuelo para ver mejor el resultado del color carne de la cara.

15. Una primera veladura azulada (base + azul) aporta el tono típico de una barba incipiente.

16. Resultado final de la barba tras insistir con varias capas de veladuras.

17. Empiezo a extender el color base de la bufanda con Miskatonic grey (Scale75 serie Fantasía 47) más un poco de Negro óxido (Scale75 735).

18. En la bufanda también hemos escogido un alto contraste entre el color base y el punto de luz más claro. Comenzamos añadiendo Miskatonic grey (Scale75 serie Fantasía 47) a la mezcla anterior y después Blanco (Scale75 serie Fantasía 01).

19. En el caso de la bufanda, las sombras son casi un perfilado de arrugas y pliegues que se consigue añadiendo más Negro óxido (Scale75 735) al color base.

20. En la foto se aprecia que hemos oscurecido algo más la barba.

21. Pintura del color base del mono de vuelo de piloto.

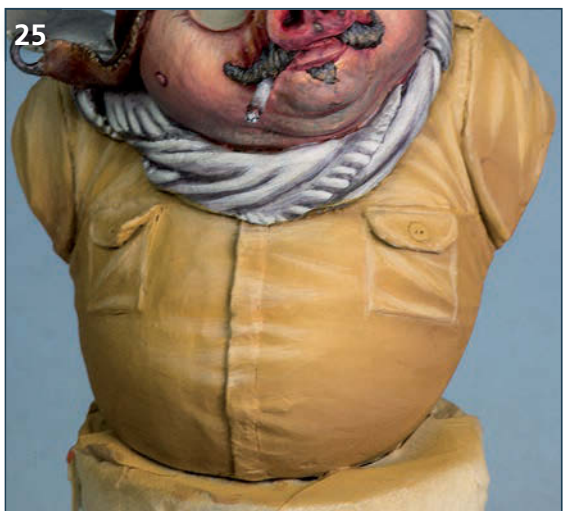
22. Para iluminar el mono de vuelo hemos decidido utilizar el aerógrafo, por lo que protegemos la cara con cinta adhesiva. Utilizamos Ocre naranja (Vallejo 824).

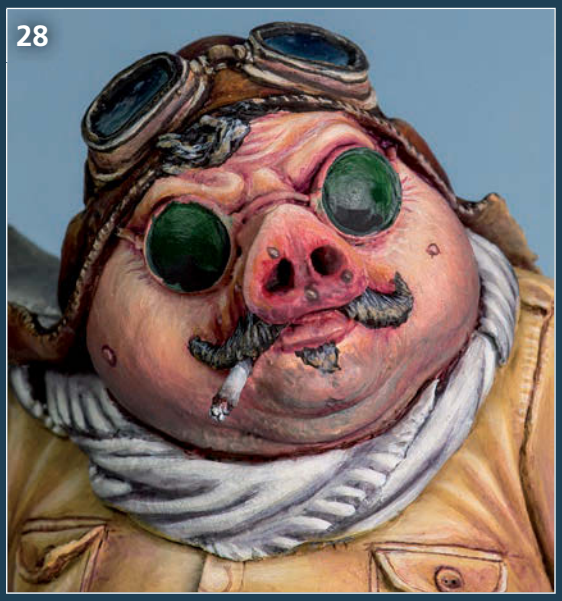
23. Más luces con aerógrafo que se aplican desde una posición cenital respecto del mono de vuelo con Ocre amarillo (Vallejo 913).

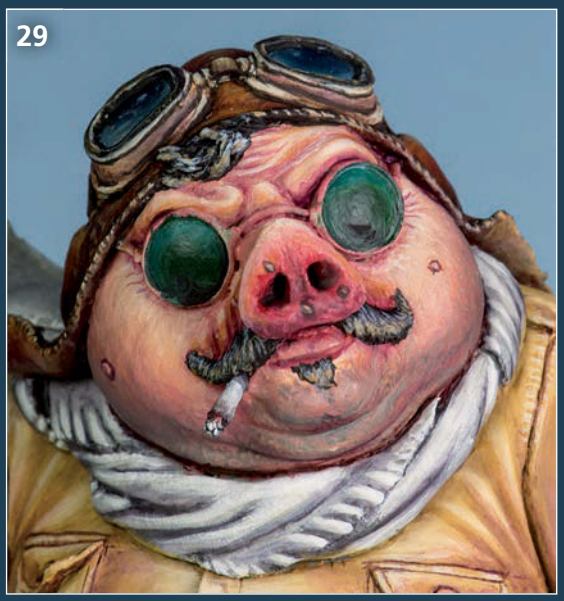
24. Sombras con aerógrafo, en este caso colocando éste por debajo de la figura.

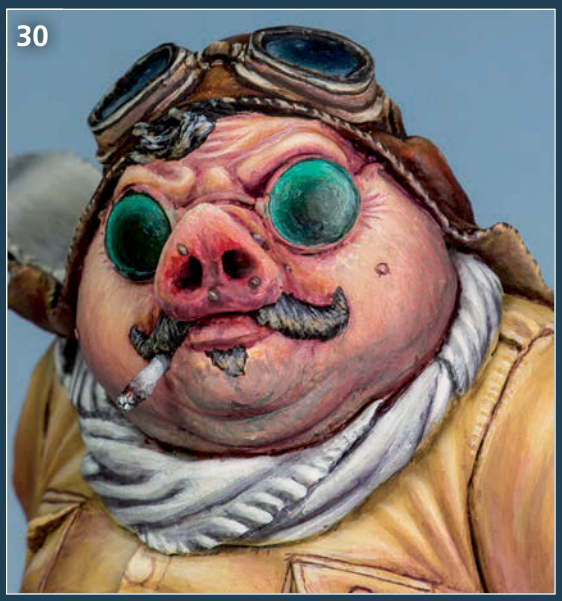
25. El aerógrafo no nos permite crear las luces de las pequeñas arrugas, por ello necesitamos terminar el proceso con pincel. Utilizamos Amarillo Tenere (Scale75 10) y, para las más claras, Arenas blancas (Scale75 09).

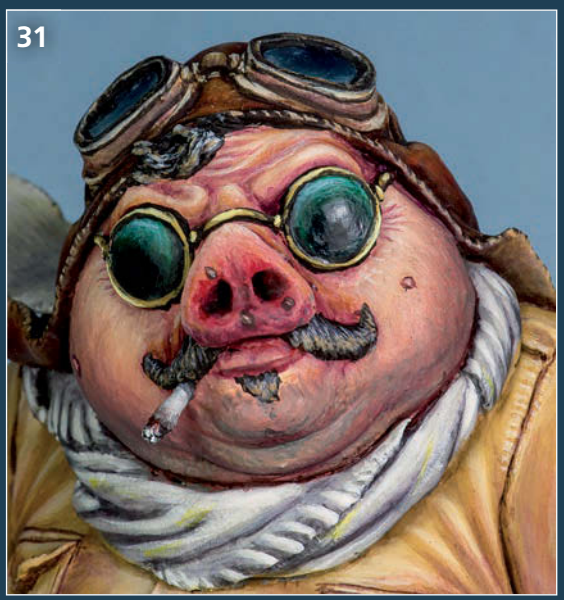
26. Las sombras más oscuras también necesitarán la ayuda del pincel, que nos permitirá perfilar las pequeñas arrugas y tensiones de la tela. La mezcla de Violeta (Scale75 56) y Violeta rojo permanente (Van Gogh 567) ha de estar muy diluida. El perfilado, algo más espeso, se obtiene con Piloto rojo alemán y Negro oxido (Scale75 735).











27. Pinto el color base de los cristales de las gafas y, a continuación obtengo luces y sombras, creando un punto fuerte de luz. Después, las barnizado en brillo porque así reflejan la luz desde cualquier punto desde el que las miremos.

28. He utilizado las mezclas indicadas en el cuadro de colores adjunto, pero sin un orden fijo. A medida que creía que debía poner alguno, lo hacía, incluso antes de que secase el color.

29. He escogido un tono verdoso para las gafas que contrasta con el tono rojizo de la carne. El verde es el color complementario del rojo y produce un fuerte contraste.

30. El contraste tiene que ser muy fuerte entre las luces o brillos y las sombras.

31. La montura en amarillo resalta sobre el verde y el rojo al ser un color cálido.

32. Por último, doy una capa de barniz cerámico de la marca Quilosa para imitar el cristal.

20 €

112 Páginas
Mas de 450 fotografías
Procesos explicados paso a paso

Guía práctica para introducirse en la realización de viñetas de fantasía.
Con explicaciones paso a paso de cómo pintar una figura, componer una escena, criterios para iluminar los diversos elementos de una composición, realización de agua, terrenos, maderas, metales oxidados, transformaciones de figuras, etc.

Acción Press
www.euromodelismo.com • web@euromodelismo.com

CUADRO DE COLORES

GORRO DE PILOTO
Base: Piloto rojo alemán (Panzer Aces 307)
Luces: base + Rojo beherit (Scale75 serie Fantasía 5)
Mas luces añado Tiamat orange (Scale75 serie Fantasía 6)
Ultimas luces añado Sol yellow (Scale75 40)
Sombras: base + Pardo Van Dyck (Van Gogh 403)
Ultima sombra añado Negro oxido (Van Gogh 735)
Tonos Violeta rojo permanente (Van Gogh 567)

CUADRO DE COLORES

CARNE
Base: Cuero rojo (Scale75 30) + Ishtar pink (Scale75 serie Fantasía 07)
Luces: base + Ishtar pink (Scale75 serie Fantasía 07)
Mas luces añado Piel dorada (Scale75 19)
Mas luces añado Piel clara (Scale75 18)
Ultimas luces añado Arenas blancas (Scale75 09)
Sombras: base + Red Tone (tinta) Army Painter
Más sombras añado Violeta rojo permanente (Van Gogh 567)
Ultimas sombras añado Purpura de dioxacina Josonja
Tonos: Tierra de sombra natural (Van Gogh 234) + Amarillo azo claro (Van Gogh 268) + Blanco titanio (Van Gogh 105)
Sombras: base + Negro óxido (Scale75 735)

Mario Ocaña

CUADRO DE COLORES

BUFANDA
Base: Miskatonic grey (Scale75 serie Fantasía 47)
Oscurecido con Negro oxido (Scale75 735)
Luces: base + Miskatonic grey (Scale75 serie Fantasía 47)
Mas luces añado Blanco puro (Scale75 serie Fantasía 01)

CUADRO DE COLORES

MONO DE VUELO
Base: Ocre naranja (Vallejo 824) + Tierra mate (Vallejo 983)
Luces:
Generales con aerógrafo:
Ocre naranja (Vallejo 824)
Mas luces con aerógrafo:
Añado Ocre amarillo (Vallejo 913)
Mas luces:
Añado Amarillo Tenere (Scale75 10)
Ultimas luces:
Añado Arenas blancas (Scale75 09)
Sombras: base + Violeta (Scale75 56)
Ultima sombra, muy diluida la pintura, Violeta rojo permanente (Van Gogh 567)
Perfilado: Piloto rojo alemán n+ Negro óxido (Scale75 735)

CUADRO DE COLORES

GAFAS
Base: Negro óxido (Scale75 735)
Verde boreal (Scale75 42)
Innsnout blue (Scale75 serie Fantasía 46)
Verde intense (Scale75 84)
Blanco puro (Scale75 serie Fantasía 01)

CUADRO DE COLORES

GORRO DE PILOTO
Base: Red leather
Luces: base + Kalahari Orange
Mientras añado luces voy picoteando todo el gorro y haciendo pequeñas rayas
Mas luces, añadir Sahara yellow
Ultima luz, Tenere yellow, lo suelo aplicar para los últimos golpes de luz, para hacer los cortes y pintar las aristas.
Sombras: base + Arbuckles Brown
Más sombras Arbuckles puro del bote
Tonos:
Botes Citadel Shade
- Nuln oil gloss
- Reikland fleshshade gloss
- Agrax earthshade gloss

CUADRO DE COLORES

CARNE
Base: 0% Ishtar pink + 50% Pink Flesh
Luces: base + Golden skin
Mas luces añadir Light skin
Mas luces añadir Lilith yellow
Última luz, añadir Blanco
Sombras: Base + Tindalos red
Tonos: Red tone y Soft tone de Army painter

CUADRO DE COLORES

PAÑUELO
Base: Rainy gray
Luces: base + Thar Brown
Mas luces añadir Mojave wite
Mas luces añadir White sands
Ultimas luces añadir Blanco
Sombras: Base + Brow gray
Más sombras añadir Gris petróleo
Perfilado en negro

CUADRO DE COLORES

METAL DE LAS GAFAS DE CRISTAL
Base: Screaming bell(citadel) + Negro
Luces: base + Bolgun metal
Última luz: bolgun metal puro
Sombras: Veladuras con Dark tone de Army painter

Jaime Dueñas

CUADRO DE COLORES

MONO DE PILOTO
Base: Cokum cooper
Luces: base + Peanut butter
Más luces añadir Peanut butter
Últimas luces añadir Blanco
Con la 5ª y 6ª luz se repasa las aristas y costuras de la camisa perfilando todos los cantos.
Sombras: Base + Hastur purple
Tonos: The army painter warpaints.
Aplicados a base de veladuras muy transparentes:
- Red tone
- Soft tone
- Strong tone

CUADRO DE COLORES

GAFAS DE CRISTAL
Base: Huldra blue
Luces: base + Lilith yellow en tres subidas
Última luz Lillith yellow + Blanco
Se obtienen los reflejos con un poquito de Lilith yellow casi puro y una veladura con Acrilic Cristal Green periscopio.
Sombras: base + Negro

CUADRO DE COLORES

GAFAS DEL GORRO
Base: Arabic shadow
Luces: base + iroko en tres subidas
4ª subida de luz: base + Hykey yellow en dos subias
Última luz añadir Blanco en tres subidas.
Sombras: base + Duban Brown
Veladuras con tintas scale color muy aguadas
- inktense black
- inktense Wood
- inktense chenut

(Todas las pinturas utilizadas son de la gama fantasy games y scalecor de la marca española scale 75)

VALMET 33

Partimos del Valmet 33 de Universal Hobbies a 1/16 que, gracias a su tamaño, contiene muchos detalles.

VALMET 33

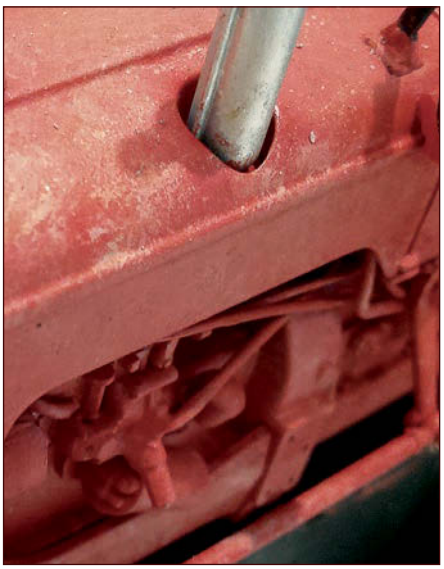
Es habitual encontrarnos con maquetas montadas a partir de kits comerciales de plástico o resina o realizadas a scratch. Sin embargo, algunos modelistas van más allá y trabajan con otros materiales. Así, no es raro ver excelentes trabajos de pintura sobre aviones de papel o, como en este caso, tomar como base un juguete fabricado en metal y plástico, en el que es posible realizar un interesante trabajo de envejecido.

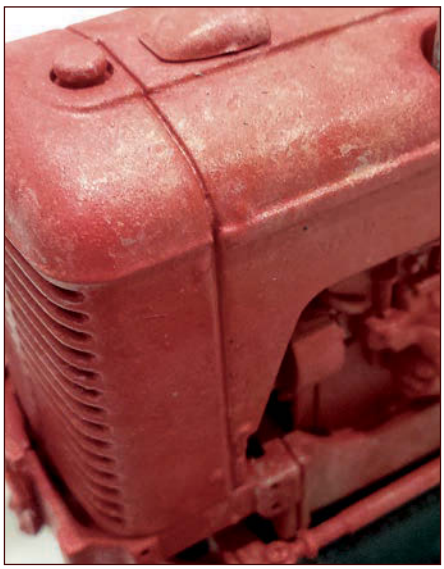
En los años 50, el fabricante finés Valmet se lanzó a diseñar un tractor de pequeñas dimensiones destinado a explotaciones agrícolas de pequeño y mediano tamaño. Ya existían en el mercado vehículos de características parecidas pero eligió desde el principio un motor diesel, que permitiera una gestión más económica. También por motivos prácticos se decantó por el método de inyección directa, esencial para arrancar en frío a bajas temperaturas. El resultado fue un tractor fiable que incorporaba características muy modernas. De hecho, los actuales motores AGCO Sisu Power cuentan con los mismos principios estructurales. En este modelo el depósito de combustible estaba instalado entre el embrague y la caja de cambios, una característica común en los tractores Valmet. Con neumáticos estándar alcanzaba una velocidad de 28,5 km/h, lo que, en su época, le situaba por delante de sus competidores. La potencia del motor (37CV) era acorde a su peso (1.700kg). La caja de cambios contaba con seis marchas hacia delante y dos marchas atrás. En conjunto, un diseño no muy complicado, pero robusto y capaz de desarrollar sin problema diversas labores agrícolas.

Andreas Rousounelis

UNIVERSAL HOBBIES 1/16

En primer lugar, necesitamos conseguir una superficie sobre la que trabajar en la que agarren bien las pinturas. Para ello, aerografío una generosa capa de barniz mate de Humbrol y dejo secar al menos un día. Después, continuaremos con pinturas acrílicas.
He empleado tres colores acrílicos de Vallejo para imitar los desconchones producidos en la pintura: rojo claro, bermellón oscuro y gris. Todos ellos han sido aplicados con esponja.





Con el rojo claro he imitado las zonas donde se ha producido la mayor acumulación de desconchones y óxido. Como podemos ver en la fotografía, se centran en el asiento, donde es fácil que se acumule agua cuando el vehículo no se está usando.

El gris nos servirá para reproducir los desconchones que han llegado hasta el metal. He preferido utilizar este tono mejor que otro metalizado que crearía un contraste exagerado.

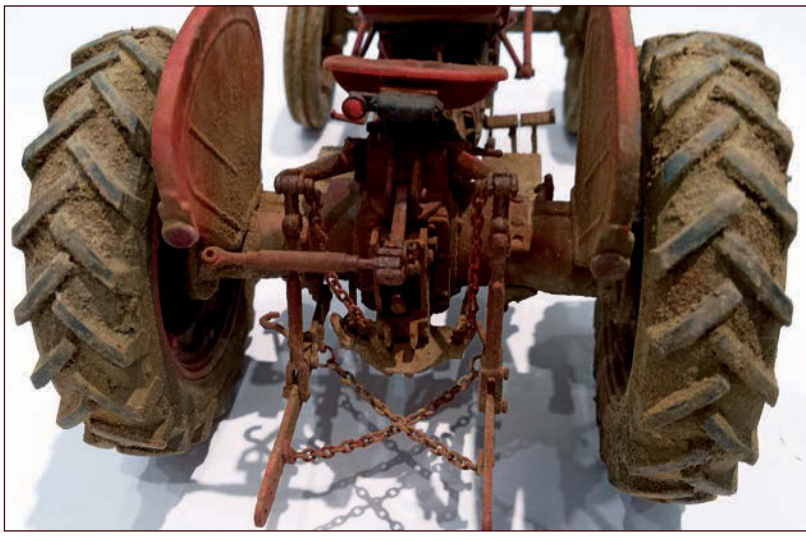
El tono más oscuro lo he aplicado alrededor de las líneas de separación entre piezas, consiguiendo sombrear esa zona.

Para reproducir las acumulaciones de óxido en grandes superficies y los efectos de humo y calor producidos por el motor, he utilizado tres pigmentos de Vallejo: un tono óxido en el primer caso y sombra calcinada y humo en el segundo.

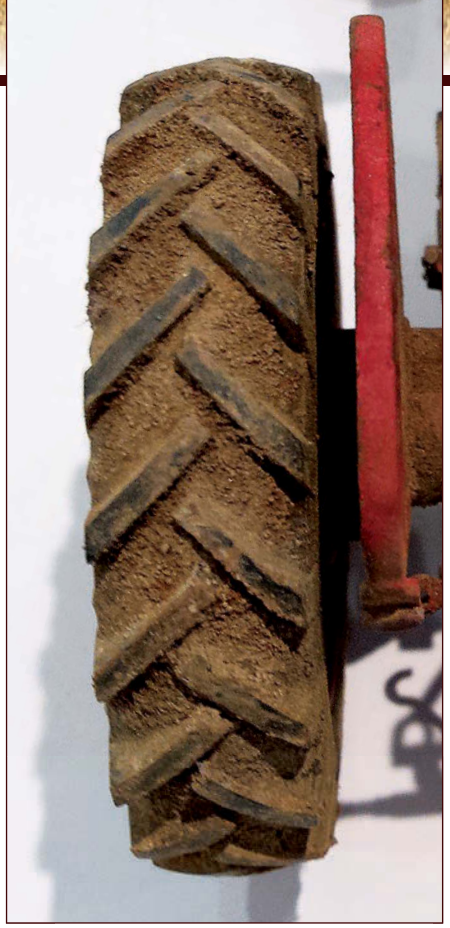
Los bajos del vehículo y los guardabarros han sido tratados con pigmentos de tonos terrosos. En esta ocasión, siena natural y ocre amarillo claro. Comencé aplicando el más oscuro en las zonas más inferiores hasta llegar a los más claros en las partes más altas del tractor. En el caso de las llantas de las ruedas, fueron cubiertas por completo con mezclas de estos pigmentos, aplicados de manera aleatoria.

En algunas zonas podemos mezclar los pigmentos con el efecto tierra para conseguir volumen.

He querido trabajar a conciencia el sistema de enganche de los aperos ya que son piezas que tienen un uso constante y que se deterioran con facilidad. De nuevo, recurro a los pigmentos de ocre amarillo claro, siena natural y sombra calcinada. Allí donde se acumulan más pigmentos, se han fijado con óleo de color óxido ligeramente disuelto en trementina.



Para imitar el barro acumulado en las ruedas, he mezclado la pasta acrílica de Vallejo Tierra Marrón con pigmentos de color siena natural y siena claro que apliqué con un pincel antiguo.



Antes de que seque el barro, retiro parte del depositado sobre el dibujo de la rueda, dejando ver el neumático.

En las bandas de rodadura he depositado una buena cantidad de la mezcla anterior. Sin embargo, para crear algo de contraste, retiré parte de los pigmentos de la llanta para dejar ver el color rojo original.

Aunque el plástico del volante ya era negro desde el principio, lo pinté de nuevo a pincel con colores de Vallejo.

CUADRO DE COLORES

Acrílicos Vallejo
Gris plateado 70.883
Rojo claro 70.910
Bermellón oscuro 70.947
Humbrol
Matt Cote
Pigmentos Vallejo
Ocre Amarillo Claro 73.102
Siena Claro 73.104
Siena Natural 73.105
Sombra Calcinada 73.110
Negro Carbón 73.116
Óxido 73.117

CUADRO DE MATERIALES

- VALMET 33 de Universal Hobbies (1/16)

Oilbrusher

Pintura al óleo con aplicador de pincel para modelismo

La gama más utilizada en modelismo. 20 colores distintos.

El nuevo OILBRUSHER es el producto definitivo y revolucionario para el modelismo. OILBRUSHER contiene pintura al óleo de alta calidad especialmente diseñada para el modelismo, con una disolución perfecta para ser aplicado directamente desde el bote. El tapón incorpora un exclusivo pincel de alta precisión para aplicar el color directamente en tu modelo, sin necesidad de depositar el óleo en un cartón o paleta, evitando así que se seque o se gaste innecesariamente. Además, el moderno envase lleva incorporado un dosificador limpiador que retira del pincel el exceso de color, dejando sólo la cantidad exacta en la punta. Los antiguos botes de óleo eran sucios y difíciles de abrir cuando el óleo se secaba en la rosca, pero esto no ocurre con OILBRUSHER, ya que siempre se mantiene limpio y estable. Además esto ahorra producto aunque OILBRUSHER es mucho más barato que otros óleos del mercado.La gama de colores OILBRUSHER contiene los colores más utilizados en el modelismo, excluyendo colores innecesarios que quizás nunca se utilicen. Mig Jiménez es el creador de esta gama exclusiva e innovadora, conocido por multitud de productos desarrollados para modelismo como los Filtros, Pigmentos, Lavados, Streakings y Acrílicos. Ahora nos ofrece un verdadero avance, una revolución en el modelismo para facilitar el trabajo de los modelistas. Pintar con óleo nunca fue tan divertido y fácil como ahora. OILBRUSHER es tu óleo con pincel incorporado. Un producto único y exclusivo de AMMO.

Colores especiales para tus mechas.

Colores carne con pincel extrafino.

Listo para usar. No hace falta diluirlo.

Rápido y limpio. Abrir y usar.

/MigJimenez

www.migjimenez.com

THE WEATHERING MAGAZINE

AMMO by mig Jimenez

VIII CONCURSO EXPOSICIÓN MODELISMO ESTÁTICO CIUDAD DE SAN SEBASTIÁN 2015

A-1, Bronce, José Miguel Pérez González, *Spitfire mk.IX E*

Os mostramos una pequeña selección de las obras premiadas en la 8ª edición del Concurso Exposición de la ciudad de San Sebastián organizado por la Asociación Guipuzkoana de Modelismo.

Aunque no aparecen en el artículo por falta de espacio, fuerón muy interesantes las actividades paralelas que se organizaron especialmente dirigidas a los más pequeños, como diversos talleres, el circuito para drones y la posibilidad de ver una imponente maqueta, en este caso de modelismo ferroviário.

Gracias además a su gran zona comercial con multitud de puestos, hacen que este concurso sea ideal tanto para los modelistas, como para sus acompañantes, especialmente si son niños y quieren introducirse en este curioso mundillo.

A-2, Oro, Joel Ducasse (diicass), *Messerschmitt Me.262-A, Txapela a la mejor obra de la categoria*

A-1, Bronce, Sergio Goiri, *Mitsubishi A6M5*

A-2, Oro, Francisco Javier Ramírez Sotos, *Gral. Dynamics f.16c block 32*

A-2, Oro, Mario Gabás Ruiz, *Junkers ju.87 b-2*

A-2, Plata, Daniel Tadeo Maldonado, *Northrop f-5f*

M-1, Oro, David Sanchez Bruna, *Sherman firefly 1c, Txapela a la mejor obra de la categoría*

M-1, Oro, Mario Gabas Ruiz, *Type 2 ka-mi*

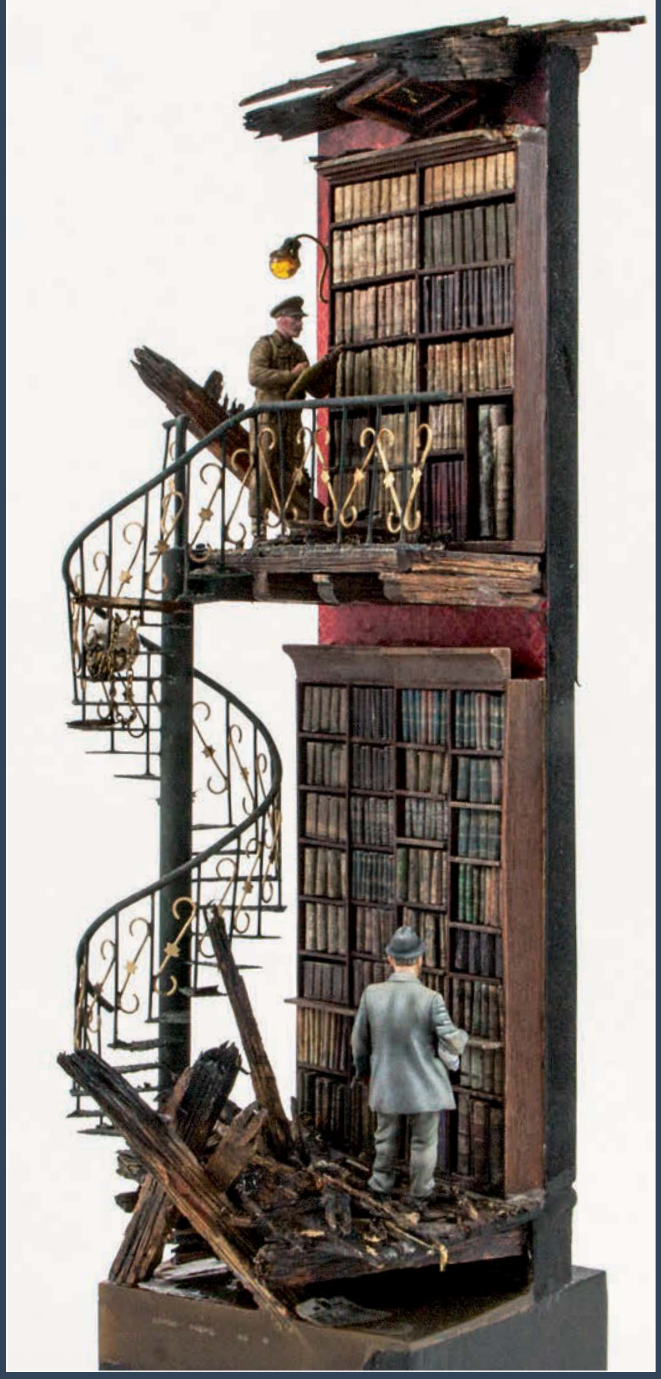
M-2, Oro, Iñaki Carrasco Lopez, *Vt-34*

M-3, Plata, Sergio Goiri, *Trubia*

M-2, Plata, Jose Maria Collantes Camino, *Sherman m4 a3 75w*

E-3, Plata, Jose Ignacio Cervera Ucar, *Panzerfaust 1945*

E-2, Bronce, Iker Ramirez Prado, *Prague uprising*



E-3, Oro, Javier Aguerrea, *Esperanza en la barbarie*

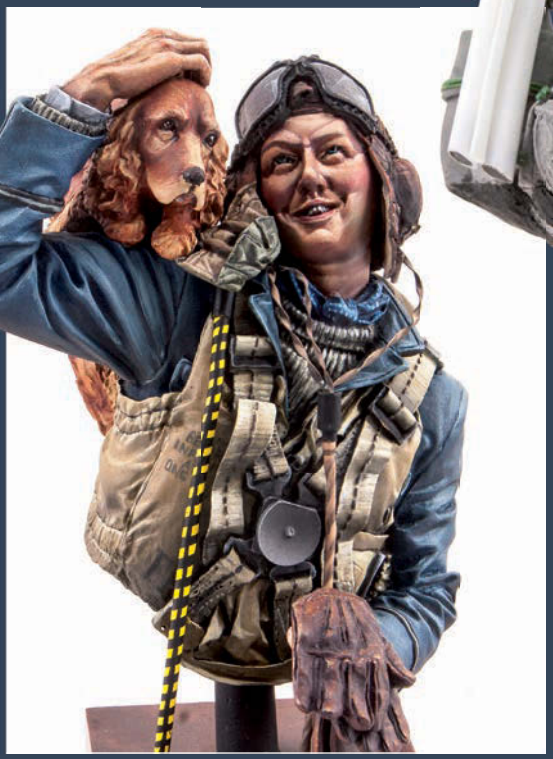
E-2, Plata, Cristian Frigerio Suarez, *Sdkfz. 10/5 frente este 1944*

F-2, Oro, Carlos Royo, *Sturmtrupper 1.917*

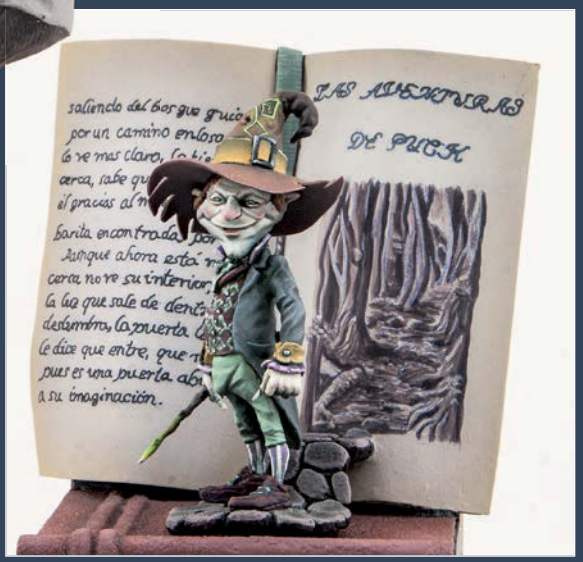
F-1, Oro, Roberto Ramirez Gutierrez, *La hora del té*

F-5, Oro, Roberto Ramirez Gutierrez, *The hunger is cook hood's*

CF-3, Oro, Felipe Rodriguez Dominguez, *Enana steampuck*



CF-1, Oro, Felipe Rodriguez Dominguez, *Puck*



F-4, Oro, Luis Sanz Larrey, *Piloto raf*

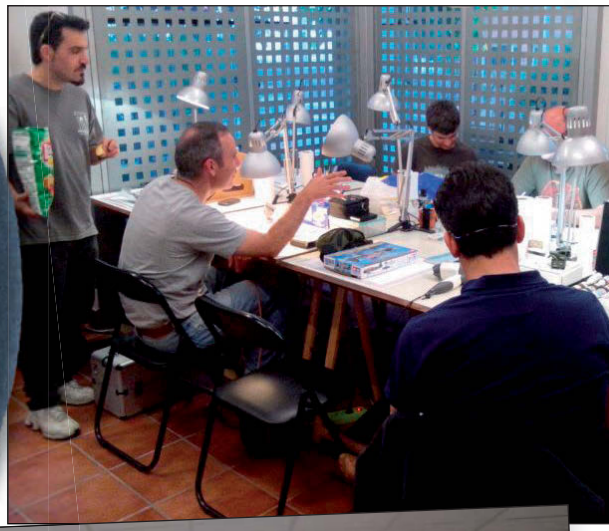
VC-3, Plata, J
ose Ignacio Morales Garcia,
Honda NSR 500 Crivillé '99

VC-3, Plata,
Aritz Gomez, *VW Beetle 1966,*
Txapela a la mejor obra de la categoría

VC-3, Plata, Luis Rivas Pereiro,
Alfa romeo 8c2300 le mans 1934

CF-2, Plata, Juan Carlos Larumbe Zubiria,
Speeder bike

COMUNIDAD Modelística



AGME
Josu Araiztegi (Presidente)
José Luis Etxaide (Vicepresidente)
http://agmeasoc.blogspot.com.es y en Facebook
agme.asoc@gmail.com
Pza. Mañe y Flaquer, 6 bajo.
20120 Hernani

UN POCO DE HISTORIA

AGME se fundó en 1982 reuniendo a un nutrido grupo de aficionados al modelismo. Durante los primeros cuatro años desarrolló una importante actividad, llegando a alcanzar varias decenas de miembros y realizando diversas exposiciones en los salones de Kutxa en la calle Garibay, con gran éxito de asistencia de público. Sin embargo, debido a diferentes motivos, como la falta de liderazgo, de un local social y del apoyo de las instituciones locales, la asociación redujo su actividad durante un tiempo, aunque sus miembros mantuvieron cierto contacto.

A principios de 2006, José Luis Etxaide, antiguo secretario de AGME, retoma la dirección de la asociación y, ayudado por otros miembros, reactiva su funcionamiento. Se absorbió un grupo de Errenteria y se reinició la actividad, en ese momento con 19 socios y una sede provisional en un local cedido por el Ayuntamiento. En la actualidad, la sede de la asociación se encuentra en un local de Hernani debidamente acondicionado y cuenta con alrededor de una quincena de socios activos.

ACTIVIDADES ORGANIZADAS POR AGME

Durante los primeros años se realizaron tres exposiciones en Donostia con obras de los socios y de asociaciones vecinas de modelistas. En enero de 2007, se retomó este tipo de actos abiertos al público realizándose la séptima exposición de AGME en Errenteria, en la Sala Municipal Xenpelar, con gran afluencia de público según la opinión de los responsables del Ayuntamiento.

En diciembre del mismo año se celebró en las salas de la Casa de la Cultura Ernest Lluch de Amara el 1er Concurso-Exposición Internacional Ciudad de Donostia-San Sebastián organizado por la asociación. Fue un éxito total ya que acudieron cerca de 100 participantes tanto de Euskadi como del resto del Estado y de Francia, presentándose unas 300 piezas a concurso. El año siguiente se realizaría la segunda edición en la Casa de la Cultura Oquendo de Gros, superando las mejores previsiones de público y de participantes. Sin embargo, en 2009 no se realizó el concurso, debido a la nula colaboración del Ayuntamiento de Donostia a la hora de ceder una sala de exposiciones.

Desde el 2010 se lleva celebrando el concurso en las instalaciones del colegio Sagrado Corazón de Mundaiz. Esta nueva sede permite ampliar las actividades e invitar a otras asociaciones de modelistas y de otras aficiones relacionadas (aeromodelismo, vehículos históricos, modelismo ferroviario, etc.), dando la oportunidad de llevar a cabo demostraciones diferentes en cada edición.

En 2011 se cambia el calendario y el certamen pasa a realizarse el último fin de semana de septiembre. Ese mismo año, se rindió homenaje a Ramón Labayen, ex alcalde de Donostia y uno de los pioneros de la industria de la figura histórica en miniatura. Él mismo impartió una charla sobre la historia de esta afición y se organizó una

exposición de sus obras, procedentes de coleccionistas privados.

Desde la edición de 2012 se vienen realizando charlas de reputados profesionales del sector, como Juan Villegas, que participó en la última edición. Además, se realizan demostraciones de técnicas avanzadas de modelismo, destinando un espacio para que otras asociaciones puedan pasar el fin de semana trabajando en sus obras. Queremos destacar especialmente los talleres infantiles que se realizan durante el concurso, que todos los años se llenan con más de veinte niños de entre 8 y 12 años, disfrutando del modelismo.

PARTICIPACIÓN EN OTRAS ACTIVIDADES

Ya antes de la refundación en 2006, miembros de la actual directiva acudían a diferentes eventos tanto nacionales como internacionales. Durante esta nueva singladura han acudido, como asociación o a título particular, a exposiciones y concursos dispersos a lo largo de toda la geografía del Estado y Francia, en los cuales han cosechado un número importante de trofeos. Entre ellos se encuentran la exposición organizada por los "Amigos de l'A.L.A.T." (Arma Aérea del Ejército del Aire Francés) en Bennesse-Marenne (Dax), Expo-Hobby en Mont de Marsan, Expo Hobby de Baiona, Expo Hobby de Tarbes o Exposición anual de St. Martin D'Oney.

Por otro lado, algunos miembros de la asociación publican artículos de sus trabajos en revistas especializadas de tirada nacional y extranjera (Reino Unido, Francia e Italia). En junio de 2011, se realizó un taller de demostración de modelismo en el colegio Sagrado Corazón – Mundaiz de Donostia coincidiendo con la fiesta anual del colegio. Así mismo, se han organizado diferentes talleres en sus instalaciones de Hernani y algunos miembros han impartido cursillos de formación en otras entidades, tales como la Asociación de Amigos del Ferrocarril de Gipuzkoa y la Sección de Modelismo del Museo Naval.

OBJETIVOS

La asociación sigue mejorando el equipamiento del actual local y trata de organizar más actividades de modo que se puedan incorporar nuevos socios. Se hace un especial esfuerzo en la formación de sus miembros, impartida fundamentalmente por aquellos con más experiencia, realizando obras en equipo, recopilando y gestionando la información necesaria, poniendo a disposición de todos herramientas y material y desarrollando actividades complementarias para obtener el máximo nivel.

Gracias a las buenas relaciones y contactos permanentes con otras asociaciones y grupos de aficionados, también se organizan visitas a cuantos concursos, exposiciones y eventos se realizan en el Estado y en otros países europeos. Sus socios acuden a ellos con sus obras y las de aquellos que no puedan desplazarse, intentando que el nombre de los modelistas guipuzcoanos sea conocido en todas partes.

Su intención es que tanto en la ciudad como en su provincia sepan que existe esta actividad, que hay unos "locos" que trabajan por ella, conocidos incluso fuera de nuestras fronteras, y dando la oportunidad a que aquellos que comparten su afición se sumen.

FRIULMODEL

ATL-165

ATL-166

El grupo de referencias que abarca de la 165 a 168 son kits pertenecientes a vehículos de la Segunda Guerra Mundial aunque la 166 sea de un prototipo.

ATL-165 – Sd.Kfz.8 12t Late Type Track, escala 1/35

La serie de semi orugas alemanes de 12 t sufrió una evolución que también se reflejó en las orugas. Hay una buena serie de variantes de este vehículo desde los utilizados como transporte de V2 o como base de cañones de 88mm hasta aquellos empleados como cabeza tractora de otros cañones o de vehículos de recuperación por lo que este modelo es muy útil. Son 100 eslabones que ensamblan sin alambre dado su ingenioso diseño, que al tener el taco de goma aparte, que a su vez hace de cierre.

ATL-166 – Jagdpanzer E-10 late type track, escala 1/35

Aunque no entrara en combate este prototipo de Hetzer evolucionado, ha sido bien acogido por los aficionados, viéndose numerosas representaciones. Las orugas de esta referencia también servirán para las últimas versiones del Hetzer incluidos los construidos en la post guerra por los suizos. Contiene 204 eslabones que se conectan con el clásico alambre pasador de latón.

ATL-167 Grant/Lee/Ram, Type We210 double I Track, escala 1/35

El modelo que representa este kit es el más presente en las fotos de Lee y Grant que lucen los colores británicos en el desierto, por lo que aportan además de calidad gran similitud y originalidad, contiene 168 eslabones que se unen con el tradicional alambre de latón que el fabricante recomienda dar un corte en dos partes para lograr mejor encaje en la rueda tractora y de retorno así como en las partes ligeramente curvadas.

ATL-168 – French R35, escala 1/35

Las orugas reales de estos carros eran enteramente metálicas, dado su pequeño tamaño, los efectos de brillo metálico producto del roce son laboriosos de hacer. Pero con los eslabones en metal la cosa cambia y son perfectos para obtenerlos con un simple lijado. Un total de 255 eslabones componen este kit que se ensamblan con el usual alambre de latón, en este caso de 0,4 mm de grosor.

Las últimas aportaciones de este fabricante son cuando menos curiosas dado que en su mayoría pertenecen a piezas de diseño directamente incluidos por la Segunda Guerra Mundial, tanto del Ejército Soviético como de la OTAN, como excepción está un kit de la Segunda Guerra Mundial y otro bastante actual referido al Merkava, como es habitual todas las referencias pertenecen a la escala 1/35.

Ref. ATL-169, Sd.Kfz.8 12t early type track, escala 1/35

Estas orugas nos servirán para equipar el famoso semi oruga alemán de 12 t perteneciente a la primera época de la Segunda Guerra Mundial, cubriendo el periodo aproximadamente de 1939 a 1943. Contiene 110 eslabones, cada uno de ellos

ATL-170

ATL-171

ATL-167

ATL-168

ATL-169

está compuesto por dos piezas, una representa la oruga en sí y la otra es para el taco de goma. Como novedad, no es necesario el pasador de alambre pues los eslabones encajan uno con otro y se cierran con piezas que imitan al bloque de goma uniendo el conjunto al aplicar un poco de pegamento de cianoacrilato.

ALT-170, T-10M, escala 1/35

Orugas de diseño típico soviético, el kit contiene 172 orugas que vienen en una sola pieza limpia y perfecta como es la marca de la casa. En este caso la unión se realiza con el típico cable pasador. La rapidez del montaje está asegurada, la idoneidad de las piezas de metal para este tipo de diseño esta fuera de duda.

ALT-171, Gal Batash-Achzarit Late Merkava MK-3D, escala 1/35

De esta partida de novedades es la única referencia de oruga perteneciente a un vehículo en activo, se compone de 210 eslabones que viene en una sola pieza que se unen con el práctico eje de alambre, el diseño real es totalmente metálico sin goma por lo que son ideales para su reproducción a escala. Como atención especial el fabricante indica el cuidado que es necesario para que la separación de las ruedas tractoras sea el correcto en el kit de MENG.

ALT-172, Conqueror, esala 1/35

Esta referencia pertenece a otro vicho "grande" post Segunda Guerra Mundial el Conqueror Británico, el kit contiene 196 orugas unidas por el tradicional cable pero en esta ocasión el corte del mismo ha de ser muy preciso para que permita colocar una tuerca de cierre en el extremo. Esta tuerca ha de ser separada previamente de la pieza general donde viene fundida.

ATL-173, MBT-70/Kpz.70, escala 1/35

Este fallido proyecto germano americano, es otra de las rarezas post Segunda Guerra Mundial, las orugas está compuesta por 173 eslabones divididos en dos piezas, la de la oruga metálica y el taco de goma por lo que se puede pintar por separado y después unirlas. El sistema de enlace es el sistema de alambre de latón.

ATL-174, T-14 Armata, escala 1/35

La referencia incluye 194 eslabones para construir las dos cadenas, cada eslabón consta de dos piezas, una para la parte metálica y otra para el taco de goma. Esta formula está siendo utilizada por el fabricante en estas referencias facilitando la pintura diferenciada. La unión entre eslabones es como siempre con alambre de latón. Para esta referencia, el fabricante aconseja que en las zonas de curvatura "unión con rueda tractora y de retorno", en lugar de un trozo de alambre de 7 mm de longitud se utilizan dos de 3,5 con lo que se facilitará el encaje con los dientes de las ruedas.

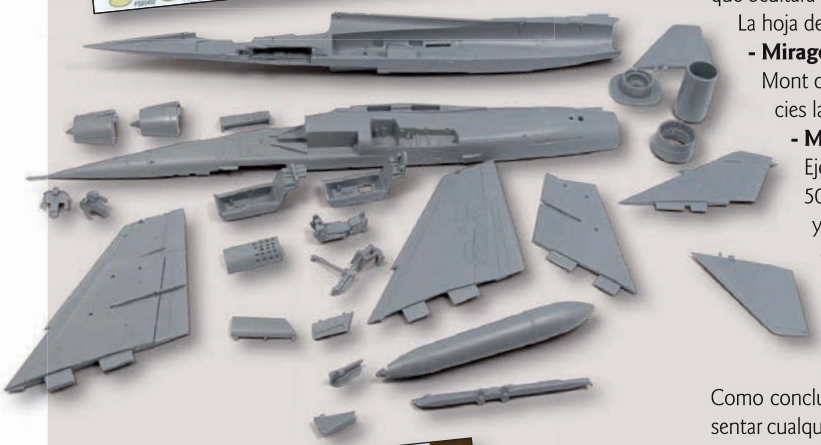
Con la nueva solución aportada por este fabricante, se facilitan las labores como el pintado o el deterioro que se puede realizar sobre los tacos de goma propiciando un mayor realismo a esta parte tan general como son las orugas de los carros.

ATL-172

ATL-173

ATL-174

MIRAGE F.1B/BE — SPECIAL HOBBY REF. SH72291 ESC. 1/72



La salida al mercado de un nuevo Mirage F.1 en la escala 1/72 por parte de la casa checa Special Hobby fue muy bien recibida por los aficionados, entre ellos los españoles porque el estreno correspondía al modelo monoplaza Mirafe F.1CE/CH (ref. SH72289) con un dibujo en la caja del aparato 14-40 del Ala 14, Base Aérea de Los Llanos, Albacete, del Ejército del Aire. De momento son tres las maquetas que el fabricante dedica a este avión, entre las que también se encuentra un Mirage F.1CG (ref. SH72294) de la Fuerza Aérea griega, en edición limitada. El modelo al que vamos echar un vistazo es la versión biplaza Mirage F.1B/BE (ref. SH72291), que incluye una decoración española.

El contenido de la caja aparece dentro de una bolsa sellada. Con las instrucciones formando un folleto en tamaño A5 de ocho hojas, impreso en color, donde se explica de forma sencilla y clara el proceso de montaje.

Las piezas, 105 en total, se presentan en seis grapas de color gris claro, con las dos mitades del fuselaje de forma independiente. La grapa D está dedicada a misiles, pods y tanques de combustible, de la que sólo se utilizarán las cuatro piezas correspondientes al tanque ventral RP-35 de 1200 lts. Incluye, además, varias piezas transparentes que nos permiten dejar las cabinas en posición abierta, cuatro piezas en resina para los dos dispensadores de bengalas (opcional) y los dos soportes de punta de ala.

El interior de las cabinas es básico, pero es un buen punto de partida para mejorar el detalle. Los paneles de instrumentos aparecen grabados en el plástico, aportando en las calcas el dibujo de los instrumentos. Un buen detalle es que todo el conjunto de las cabinas asienta sobre la pieza del pozo del tren delantero, facilitando el encaje.

La tobera está formada por tres partes con un detallado simple, encajando bien en su lugar, y los aerofrenos solo se pueden presentar cerrados.

Si escogemos la decoración B (aparato francés) tenemos que incorporar la sonda de reabastecimiento en vuelo retirándola de la pieza 61.

Cada ala está formada por dos piezas, debiendo tener cuidado con el encaje de la parte inferior y rebajar el plástico en su interior para una buena unión. Tambien debemos prestar atención a las luces de navegación del ala que son diferentes para cada decoración. El encaje de las alas al fuselaje es muy bueno quedando unidas sin necesidad de pegamento. Un punto flojo es la línea longitudinal que presenta la unión del fuselaje, principalmente en la parte inferior. En este punto ayuda la colocación del soporte para el depósito ventral (pieza 32), que ocultará esta unión en un buen tramo.

La hoja de calcas de Cartograf incluye tres decoraciones:

- **Mirage F.1B, 118-SW,** 502 Escuadrón de reconocimiento 2/33 "Savoie", BA 118 Mont de Marsan, Ejército del Aire francés, Junio de 2014, en gris azul para las superficies laterales y superiores y aluminio mate para las inferiores.
- **Mirage F.1B, 30-FH,** 515 Escuadrón de caza EC 3/30 "Lorraine", BA 112 Reims, Ejército del Aire francés, septiembre de 1991, con un esquema conmemorativo del 50º aniversario del EC 3/30, en gris azul para las superficies laterales y superiores y aluminio mate para las inferiores.
- **Mirage F.1BE, 14-70,** matrícula C.12-27, Ala 14, Escuadrón 142, Base Aérea de Los Llanos, Albacete, Ejército del Aire, 1988, dentro de la Tiger Meet 88 en la base italiana de Cameri, decorado con un esquema de camuflaje arena, marrón y verde para las superficies laterales y superiores y gris claro para las inferiores.

Como conclusión, podemos decir que este molde es un buen punto de partida para representar cualquiera de las versiones disponibles del Mirage F.1. Además, Special Hobby dispone de varios detallados en resina con los que podremos mejorar nuestra maqueta.

Para consultar en esta publicación: Mirage F.1C, Italeri 1/48, por Javier López de Anca, Euro Modelismo nº160.

Manuel Gil García

APUNTES DE MODELISMO — apuntesdemodelismo.blogspot.com.es

Recientemente acaba de ponerse a la venta el primer número de la revista Apuntes de Modelismo, de la que forman parte Manuel Gil García como autor y editor, y Antonio Ramil Seijas que se ocupa del diseño y maquetación.

Manuel explica, en formato de monográfico, el proceso de montaje y decoración de sus maquetas, ocupándose en este ejemplar del Hawker Hurricane Mk.I Fabric Wing de Airfix en la escala 1/72, con un elaborado paso a paso con fotos y textos explicativos.

Consta de 48 páginas y dispone de edición digital y papel en español, y edición digital en inglés.

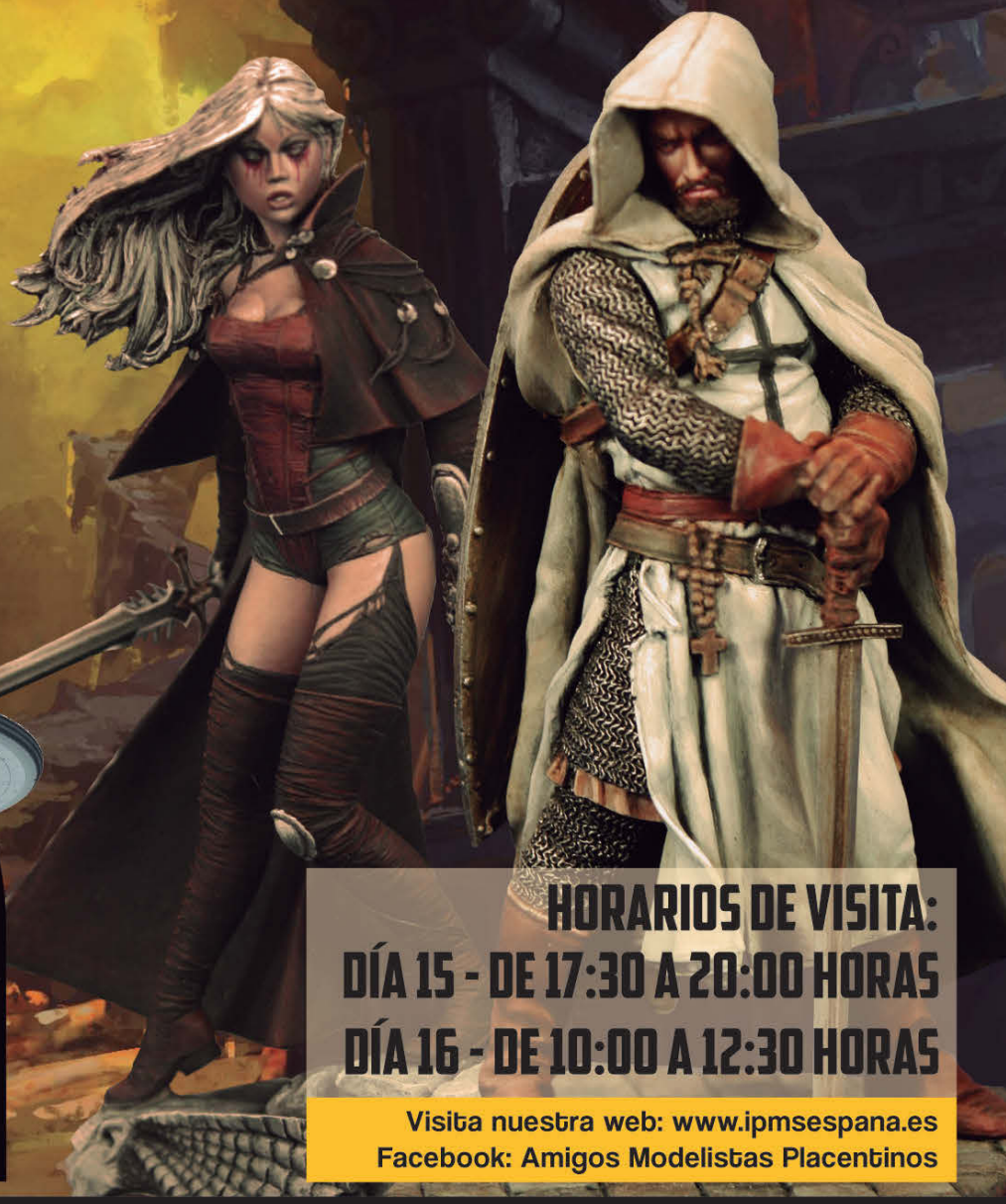
Para más información sobre como adquirir Apuntes de Modelismo se puede consultar el blog y la página de facebook del mismo nombre, o en el correo electrónico apuntesdemodelismo@gmail.com

XXII CERTAMEN INTERNACIONAL DE MODELISMO CIUDAD DE PLASENCIA

DÍAS 14, 15 Y 16 DE OCTUBRE DE 2016
PABELLÓN DE CRISTAL DEL BERROCAL (RECINTO FERIAL)

GRUPO ESPECIAL
HIDROAVIONES DE LA SGM

GRUPO ESPECIAL
ORCOS



PREMIO ESPECIAL

50 AÑOS DE STAR TREK

Organiza: IPMS España
Patrocina: Kits of the Cat

HORARIOS DE VISITA:
DÍA 15 - DE 17:30 A 20:00 HORAS
DÍA 16 - DE 10:00 A 12:30 HORAS

Visita nuestra web: www.ipmsespana.es
Facebook: Amigos Modelistas Placentinos

Organiza:

Colabora:

Acción Press

LANDSCAPES in detail

LANDS 101
Snow /Nieve
16€

LANDS 102
Mosses/Musgos
10€

LANDS004
Pine stump
Tocón Pino
16€

Nueva línea de productos diseñada por Rodrigo Hernández Cabos para la realización de dioramas.

- Cuatro tipos distintos de nieve para representar los diferentes estados en los que la podemos encontrar en la naturaleza.
- Seis mezclas especiales para representar los diferentes tonos que adoptan los musgos en la naturaleza.
- Bases y troncos en resina de alta calidad para conseguir una perfecta reproducción de las complejas formas de la naturaleza.

LANDS003
Beech /Haya
40€

LANDS002
Base with tree stump
Base con tocón
28€

LANDS005
Linden / Tilo
19€

www.landscapesindetail.com • www.euromodelismo.com